GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MARZO L. 9.900

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

PROVATO!
FINAL FANTASY VIII
L'ATTESISSIMO GIOCO DI RUOLO IN PERFETTO STILE GIAPPONESE!

ESCLUSIVA!
THE SIMS
I CITTADINI DI SIM CITY GIOCANO CON NOI!

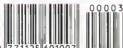


PROVATI!
- THE SIMS
- SUPERBIKE 2000
- FINAL FANTASY VIII
- SLAVE ZERO
- ATLANTIS 2
- WILD WILD WEST
- TZAR
- CRUSADERS OF M & M
- PC CALCIO 2000
- PC ATLETICA 2000
- NERF ARENA BLAST
- FORD RACING
- CLOSE COMBAT 4
- EARTHWORM JIM 3D
- LE MANS
- MERCENARY
- TOBY
- SILVER
- THE LAST EXPRESS

RISOLTI!
- TOMB RAIDER 4 (prima parte)
- FARAON

PROVATO!
SUPERBIKE 2000
UN CAPOLAVORO ITALIANO A DUE RUOTE

ANTEPRIMA SPECIALE!
I MIGLIORI GIOCHI DEL 2000
I TITOLI PIU' BELLI DI INIZIO MILLENNIO



SOMMARIO

SUPERBIKE 2000



96 Parlare di un bel gioco è sempre piacevole. Ma se il gioco è stato pensato, creato e programmato nel Bel Paese, la sensazione è a dir poco amplificata all'ennesima potenza. E *Superbike 2000* è semplicemente il miglior simulatore di guida a due ruote presente sul mercato!

THE SIMS

92 Il simulatore "finale" in cui dovremo vivere una vita vera: trovare un lavoro, comprare la macchina, innamorarci, evitare gli incendi - ed è divertentissimo!

THUNDER BRIGADE

GIOCO COMPLETO



14 Giochi per Il Mio Computer regala questo mese *Thunder Brigade:* carri armati e armi futuristiche in una guerra per la libertà.

I GIOCHI DEL 2000

51 Scopriamo quali sono i giochi che ci apettano nei prossimi mesi. Una panoramica completa su tutti i titoli in arrivo nel terzo millennio!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Numero 36
Marzo 2000

SCOOP



ANTEPRIME



SPECIALE



RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE


The Sims – pag 92


Superbike 2000 – pag 96


Final Fantasy VIII – pag 100

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL MIO CASTELLO EDITORE

DIRETTORE EDITORIALE Mietta [illegible]

DIRETTORE RESPONSABILE Gaetano [illegible]

PUBLISHER
Andrea "Il Conte '" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

EDITOR
Paolo "Candela" Paglianti
Ppaglianti@ilmioweb.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Napoleonico" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Pellicola" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Maldidenti" Dente, Massimiliano "Maledetto USAP" Rovati, Claudio Tradardi, Francesco Alinovi, Antonio Loglisci, Alessandro Polli, Skulj Primoz, Luca Spinelli, Alessandro Galli, Alessandro Trevisan

IMPAGINAZIONE
Davide "Asso Quake 3" Candiani (Responsabile), Loris "Perché Merendina?" Lepore, Luca Patrian

HANNO COLLABORATO
Marcello "Milite" Cirillo, Simone "Traduzione per PSP" Bechini, Marco "Preview" Andreoli, Nemesis, Cinzia "Soluzione" Pavesi, Emanuele "Mitico!" Sabetta, Roberto "FF8" Camisana, Matteo "GP" Pavesi, Fabio "Lego in regalo" Paglianti, Yuri "Pizza" Abietti, Luca "Finito U9" Chichizola, Federico "Ma quando?" Peyrani, Simone "Lista" Gattamelata, Alessandro "Il corso?" Germinasi, Stefano "Pacifista" Merlini, Vincenzo Riggio, Giorgio "C'eres" Baratto, Silvia Mungo, Alessandro "Padrone del bidone" Stanchi

EDITOR CD-ROM
Valerio "Senegal" Colombo

AREA CD-ROM
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

DISEGNATORE Roberto "Michelangelo" Flaschi

FOTOGRAFO Maurizio Brera

EDITORE Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

CHIEF OPERATING OFFICER Stefano Spagnolo

PUBLISHING DIRECTOR Vittorio Manti

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITÀ Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Paola Altieri, Gabriella Re

TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappaletiera, Domizia Ricci

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
in questo numero la pubblicità è del 19%
Una copia L. 9.900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca "camerieree..." Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo "antincendio" Cazzaniga

FOTOLITO Yellow & Red, Milano
DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni

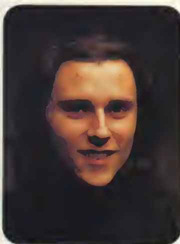
STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Accertamento ADS il 9-12-1998



L'INNOVAZIONE AL POTERE



Chi segue Giochi per Il Mio Computer da qualche tempo saprà quanto ci è caro il tema dell'innovazione nei videogiochi. Anche chi si è appena avvicinato a questo hobby si sarà reso conto di come, tutto sommato, la stragrande maggioranza dei titoli si rifaccia a una serie di generi ormai affermati (sparatutto 3D, giochi di strategia in tempo reale, simulatori di guida e di volo, avventure e giochi di ruolo). Abbiamo già spiegato che è normale, per le case di software, limitare al minimo i rischi e giocare sul sicuro con titoli che accontentino la maggioranza del pubblico.
Di tanto in tanto, però, uno sviluppatore particolarmente geniale e intraprendente riesce a regalarci un'esperienza nuova. È il caso di Will Wright, il papà di *Sim Ctty*, che con *The Sims*, a cui abbiamo dedicato la copertina di questo mese, prova a metterci nei panni di una persona normale, che vivrà la sua esistenza all'interno dei nostri computer.
Eppure... eppure un concetto di gioco assolutamente analogo si era visto sulle macchine a 8 bit della prima metà degli anni Ottanta, in quel *Little Computer People* che per i tempi faceva gridare al miracolo.
Non è certo una lezione di storia che vogliamo affrontare. Piuttosto, come già ci era capitato con *Homeworld* (bellissimo strategico in tempo reale con ambientazione 3D), viene spontaneo domandarsi quanto tempo dovrà passare prima che qualcuno, nel mondo, riesca a dare vita a un gioco totalmente innovativo, che riesca, è chiaro, a essere al tempo stesso divertente.
La risposta, probabilmente, è nascosta da qualche parte nella nostra super anteprima dei giochi del 2000. Comincia a pagina 51 e racchiude tutte le informazioni che siamo riusciti a recuperare sulle produzioni future di tutte le case di software.
Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@ilmioweb.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@ilmioweb.it**





Vita da delinquenti in *GTA 2*

VIOLENZA CENSURATA

Il mese scorso abbiamo letto la mail contro i giochi violenti e immorali. Vorremmo sapere, secondo voi, quando un gioco virtuale supera il limite della moralità? Per noi mai, perché un gioco virtuale non può essere violento. Già il temine stesso, virtuale (cioè non reale), ci fa comprendere come tali cose siano solo un gioco. Anche perché non commettiamo reato, ma ci divertiamo e passiamo un po' di tempo a sterminare qualche centinaia di Orchi. Anche voi, qualche anno fa, criticavate la sentenza di censura per *Carmageddon*, non vediamo perché noi non dovremmo giocare a *Warcraft II*. Gradiremmo una risposta, grazie

Raffaele, Luigi, Francesco, Gennaro, Carmine, Bartolo

Miei cari discepoli, credo che stiate facendo un po' di confusione - violento non vuol dire criminale. Insomma, non è necessario commettere reati per essere violenti. Inoltre, se si parla di film, libri e videogiochi, si può essere violenti senza neanche essere reali. Film come "8 Millimetri" e libri come "American Psycho" sono centinaia di volte più violenti del gioco più violento. *Grand Theft Auto* e *Carmageddon* scappano a nascondersi sotto le coperte quando sentono parlare di "American History X". E, infatti, anche i censori stanno più attenti ai film che ai videogiochi, mentre i libri ne escono belli puliti. Questo proprio per la componente visiva che ci fa immedesimare in maniera quasi completa in un film, mentre un libro è un po' meno impressionante.
Il motivo per cui i giochi sono considerati pericolosi è un altro: la componente interattiva, che potrebbe far scattare il desiderio di emulazione. Secondo i detrattori, infatti, sparare agli zombi di *Resident Evil* potrebbe farci venire voglia di sparare ai nostri vicini di casa. È per questo che giochi come *Warcraft II* o *Fleet Command*, sebbene comportino l'eliminazione di un cospicuo numero di avversari (in zona genocidio, direi), vengono trascurati: non capita molto spesso di essere al comando di una portaerei o di un gruppo di cavalieri medioevali...

VIDEOGIOCHI E ISOLAMENTO 3 (IL RITORNO)

Cara Nemesis, sono un sedicenne, e volevo esprimere il mio parere sulla lettera di Francesco Maugeri (Maverick) del numero di Natale. Anch'io sono un grande videogiocatore e nel mio paesino mi hanno sempre preso in giro per questo. Da quando ho cominciato a leggere la tua rivista ho trovato qualcuno che la pensa come me sui videogiochi. Penso che essi possono essere fonte d'isolamento se si

IN BREVE

Mi chiamo Niccolò La Fauci e vengo da Riva Del Garda, mi pubblicizzi? Ti scongiuro, sul prossimo catalogo.

CIAO

Spero che anche essere pubblicizzato sulla rivista ti possa andare bene..

Carissima e bellissima Nemesis,
Potresti pubblicare la mia e-mail: fusac@libero.it? Vorrei mettermi in contatto con qualche ragazzo (e se possibile anche qualche ragazza) per fare amicizia e per scambiare opinioni con qualcuno che ama i videogiochi.
Se ti è cara l'anima di un lettore accanito di GMC ti prego di pubblicare la mia e-mail.

Grazie
Alessandro

Io pubblico volentieri, ma mi sfugge cosa c'entri l'anima...

Io al mare, a Rimini, ti ho vista in bikini e se non mi consegni una copia di *Diablo 2* entro 3 settimane da quando riceverai questa lettera, renderò di dominio pubblico le foto che ti ho scattato.

Daigo

Devi avere delle considerevoli capacità psichiche, visto che (per quel poco che ho potuto) ero alle Canarie

Da quando è attiva la vostra rivista?

Pietro Sardanelli

Ci siamo attivati nel maggio 1997. Mi devi un aperitivo

Mia fragrante pagnottella, chi ti scrive è un giovane infelice e sconsolato! Da molti mesi, non provo la gioia e la felicità di giocare un'avventura degna di questo nome e con la "A" maiuscola. Possibile che il mondo delle avventure stia morendo?

Giovanni Percannella

Carissimo Giovanni, fortunatamente le case di produzione non hanno deciso di lasciarci a bocca asciutta e sul versante avventure grafiche ci sono ghiotte novità. Ti consiglio di dare un'occhiata, per esempio, a *Tony Tough and the night of roasted moths*, una simpatica, appassionante,



esagera (come nel mio caso), però può anche essere un divertimento di gruppo.

Davide "Tunder" Blasco (SA)

Sono contenta che l'appello alla discussione di Maverick sia stato accolto! Quanto al videogioco come divertimento (beh, come attività) di gruppo, qui in redazione possiamo scrivere trattati e trattati...

PAZZO PER IL CALCIO

Cara Nemesis, vorrei dare agli altri lettori dei consigli utili su un gioco di cui vado veramente pazzo: *Scudetto 3*. Mi rivolgo agli estimatori di questo gioco: sicuramente quasi tutti vogliono aspirare a diventare CT della nazionale italiana e io so come diventarlo. Quando avviate una nuova partita, andate su un giocatore della nazionale italiana e cliccate su "italiano" e successivamente su "ordina per"; in alto a destra apparirà "accetta l'incarico". Per i giocatori orientatevi sulla "Dinamo Bucarest" e soprattutto su F. Petre.
Un saluto a tutta la redazione da

SASO 85

Carissimo SASO 85, non avendone capito assolutamente nulla, mi limito a girare il tuo consiglio agli altri CT in erba...



Warcraft 2 continua a stimolare i nostri lettori.

DIDASCALIE E COMMENTI

Carissima Nemesis, mi chiamo Stefano ed è quasi un anno ormai che acquisto la tua rivista. Oltre a farti i complimenti per questa, vorrei proporti di mettere una breve didascalia vicino ai voti parziali, per spiegarne il giudizio.

Stefano Ponza (Roma)

Carissimo Stefano, la nuova impostazione grafica della rivista risponde allo scopo di renderla ancora più chiara e "pratica". Se scrivessimo un commento per ognuno dei 4 voti parziali, più il commento sintetico, più "GMC in breve" si appesantirebbe la struttura del commento, invece l'idea di base è quella di darvi informazioni chiare, snelle, precise ed essenziali, che permettano di inquadrare il gioco, quindi il dilungarsi sarebbe a noi nemico... non trovi? Inoltre, di solito, basta leggere la prova per capire il perché dei votini...

GIOCHI PER VINCERE...

Carissima Nemesis, sono Roberto e ho 43 anni; forse ti sorprenderai

IN BREVE

graficamente piacevole nonché italianissima avventura!

Questa sera non gioco e mi dedico a voi, anche se sicuramente direte: "cosa cavolo vuole questo alla sua età (47 anni)?". Niente, solo che quando ero giovane io tutto questo non c'era, e ora che la tecnologia ci permette questo tipo di passatempo a dir poco appassionante, per quale motivo vi debbo rinunciare, solo perché ho qualche anno in più? A voi la risposta. Ciao

Gianfranco Catalano (GE)

E chi dice che ci devi rinunciare? Gioca e divertiti!

Quake III Arena è compatibile con qualsiasi scheda e acceleratore grafico? Ciao ciao

Sidda

Purché supporti OpenGL, più o meno qualunque scheda acceleratrice dovrebbe funzionare. Se è un modello troppo arcaico, però, non ti aspettare grandi prestazioni.

Cara Nemesis, mi puoi dire il mese di uscita di 

LETTERA DEL MESE

TOCCHERÀ ANCHE A NOI

Carissima Nemesis,
Vorrei dire due parole a difesa dei videogiochi. Poco tempo fa è successo che un ragazzo ha iniziato a credersi Ryu (o Ken ora non ricordo bene) di *Street Fighter* e la prima reazione che i media ebbero a riguardo fu quella di dare subito la colpa ai videogiochi troppo violenti, sottolinearono anche con immagini di altri tipi di videogiochi a quale livello erano e che quindi bisognava mettere un freno a questa eccessiva smania di picchiare, di uccidere, di spappolare eccetera.
Mi vengono in mente anche altri casi in cui sono successe cose simili non solo con i videogiochi, ma anche con i film, con le canzoni metal e i presunti "messaggi subliminali" (mi sono sempre chiesto, ma un povero cristo che a stento sa parlare l'italiano correttamente, figuriamoci l'inglese, che riesce a capire il senso di un testo scritto in una lingua diversa dalla sua e per di più registrato al contrario, beh, mi sa tanto di forzatura) e tutti a temere che le cose che vediamo ci portano alla perdizione, alla follia e alla violenza. Mi sembra che i media, e non solo, vogliano propinarci quello che vogliono loro, vogliono far credere alla gente che le persone sono vasi messi sotto la pioggia, che si riempiono con quello che capita. Io sono un metallaro convinto e gioco a *Carmageddon 2*, tutta la serie di *Quake* e ad altri mille giochi violenti, eppure sono una persona perfettamente normale. E come lo sono io lo sono migliaia di altre persone, ma basta che uno tra queste migliaia esca dalla norma per far sembrare in pericolo anche tutte le altre.
Mi sembra, però, che la gente faccia presto a dimenticare: prima ancora che fosse inventato il computer, prima ancora che fosse inventato l'Heavy Metal e prima ancora che fossero inventati i film di azione, la malavita e gli omicidi esistevano già. Mi sembra che Hitler sia nato e cresciuto senza i videogiochi "trucidi", senza i film di Bruce Willis, senza i Black Sabbath, o forse mi sto sbagliando. Scusate il mio sfogo, ma a qualcuno dovevo pur dirlo e questa volta è toccata a voi (invece che a uno dei miei amici).

Zeus-dei

P.S. Vi serve mica qualche tecnico lì da voi?

Caro e barbutissimo lanciafulmini, sottoscrivo quello che dici: conosco un sacco di gente che vede l'Imacci, ascolta i Fear Factory e si diverte incredibilmente a lanciare granate in testa agli amici (nei giochi) rimanendo peraltro normalissima. Concordo anche con il fatto che la gente si prendeva a clavate in testa anche prima di Beethoven. E ti do ragione sul fatto che una parte degli opinionisti sia convinta che la "gente" non sia capace di pensare autonomamente. Però, proprio mentre lo scrivo, mi accorgo di una cosa: tutti i grandi "pericoli" della storia (tipo il rock'n'roll o i videogiochi) sono stati sempre amati dai giovani dell'epoca e osteggiati dai loro genitori. Dunque, mi sorge un sospetto: non è che, quando sarò mamma, mi metterò a criticare la connessione neurale a Internet di mio figlio, dicendo che è pericolosa eccetera?



IN BREVE

Windows 2000?
Zend

Dovrebbe uscire in questi giorni, salvo imprevisti.

Ciao splendida Nemesis, vorrei chiederti un paietto di cosucce: come mai a eccezione di *PC Calcio* non scrivete recensioni su giochi in edicola? Ottima l'idea del vostro "Radar": pensa che bello se anche i prof facessero così per le interrogazioni...
Ciccu mimmu lulu gnagnu
(Angelo Caldera, Modena)

Caro Ciccu mimmu lulu gnagnu, i nuovi giochi in edicola vengono provati proprio come gli altri giochi – purché ci sia lo spazio, s'intende. Comunque, se mi dai l'email dei tuoi prof gli mando lo schema del Radar...

Sulla rivista di dicembre, alle pagine 58 – 59 sono apparse le foto di alcuni tuoi colleghi, che provano e danno il voto ai videogiochi, e vedendo i loro volti sono rimasto scioccato: SONO DEI MOSTRI!!! Non è possibile pubblicare su una rivista certe immagini senza l'autorizzazione della buoncostume (secondo me sono alieni: ho già avvisato l'FBI e la NASA). A proposito qual è l'indirizzo postale della Sierra Italia?
Matteo (Piacenza)

Carissimo Matteo, questo dimostra che l'attenta e minuziosa selezione che facciamo non è basata sulle qualità fisico-estetiche degli stessi, ma solo in base alle capacità letterarie, alle cognizioni tecniche, ma anche a quante pinte di Guinness riescono a ingurgitare e a come sanno raccontare le barzellette.
Comunque, io l'avevo detto che non era una buona idea, quella di pubblicare quelle foto. Invece, parlando di Sierra, non hanno una sede italiana però puoi rivolgerti alla Leader (che li distribuisce) in via Adua 22, 21045 Gazzada Schianno (VA).

Cara Nemesis faccio a te e alla redazione di GMC i migliori auguri di buon lavoro e passo a criticare il numero di Natale: a pag. 41 c'è scritto che *Age of Empires 2* è stato provato nel dicembre 99 con voto 9, mentre ⇨

che un uomo della mia età ti scriva, ma ti devo confessare che mi sento ancora molto giovane.
Io alleno una squadra di calcetto e poiché in questo periodo perdiamo quasi tutte le partite vorrei che tu mi dessi un consiglio: quali giochi di calcio manageriale consideri migliori?
Roberto Stradiotto, Dolo (VE)

Roberto, perché dovrei stupirmi del fatto che un uomo della tua età eccetera? Insomma, non c'è un limite di età per giocare (un commesso che dice "Vuole comprare *Unreal Tournament?* Ma scherza? Lei avrà almeno trent'anni!" suona male, non trovi?). Comunque, credo che i migliori giochi manageriali sul calcio siano *PC Calcio 2000* e *Scudetto 3* – perlomeno sono quelli che piacciono di più ai nostri lettori...

IPERGIOCHI

Cara Nemesis, nell'ormai lontano '97 comprai un computer, assieme al quale comprai anche il primo episodio di *Quake*. Non sapevo nemmeno cosa fosse il gioco "cybernetico" allora, non essendomi ancora appassionato al genere.
Ora, a distanza di 3 anni, il mio computer è superato, i giochi che avevo nel'97 sono andati a finire nel cestino, sostituiti da altri, come per esempio *Quake 3 Arena*.



Ma io mi chiedo: cosa ci sarà fra 2 o 3 anni, come saranno i giochi, i computer, le schede 3D ci saranno ancora o saranno superate dalle 4D? I giochi si compreranno dal negoziante o solo via Internet per ridurre i costi?
E i punti salienti di un gioco verranno ancora seguiti come parametri primari di un gioco o, per esempio, al posto della grafica o del sonoro, sarà presente un parametro del tipo: "velocità di connessione al server" o "possibilità di modificare paesaggi e vicende" in un gioco di avventure?
Rispondimi sul n° di febbraio, perché sono ansioso di avere un tuo parere!
Ciao da balestra
PS: Cerco amici, scrivetemi a stebale@libero.it

Caro Balestra, inizio con il rassicurarti: salvo notevoli sconvolgimenti del nostro continuo spazio-temporale o considerevolissime innovazioni tecnologiche, le 3 dimensioni accelerate dalle attuali schede non sono destinate ad aumentare di numero



La grafica di *Experience* è davvero sconvolgente, soprattutto con una buon scheda 3D.

IN BREVE

a pag. 110 scrivete che è stato provato nel dicembre 98!

Ciao ciao Francesco l'abominevole criticatore di riviste (RO)

Caro criticatore, in effetti è proprio così! *Age of Empire 2* è stato provato nel dicembre 98 e non nel 99. L'abbiamo scritto per mettere alla prova la vostra attenzione e tu, che sei stato più bravo degli altri, hai vinto un ago nel pagliaio (scusa, ma avevamo finito i peli nell'uovo)

Puoi darmi una tua foto in bikini?

Cardullo Domenico (RG)

Niente da fare, a Milano fa troppo freddo, e quelle dell'estate scorsa sono state distrutte da un curioso fenomeno di combustione spontanea. Comunque, puoi provare a chiedere a Daigo il chiaroveggente

Errata corrige: colui che si informava su Bleem non si chiamava Kaiman Door, ma bensì Kaiman Dooi

È tutta colpa degli "sluppi" di redazione, quei mostriciattoli che vivono con noi e si divertono a cambiarci i testi mettendo tutto in disordine

Potete inserire un'interfaccia musicale per rendere più piacevole il viaggio nel vostro CD?

Piero Buccolieri (LE)

Siamo indecisi tra "La tartaruga" di Bruno Lauzi e "Felicità" di Albano e Romina, quando risolveremo la questione avremo anche noi una colonna sonora per il CD!



Incredibile ma vero: queste sono immagini di gioco di *Halo*.



Invece, le tue altre ipotesi hanno maggiori probabilità di avverarsi – in particolare, la progressiva riduzione delle vendite "fisiche" dei programmi è quasi certa. Però, non saprei fare predizioni – a parte il fatto che anche i giochi in arrivo quest'anno (per fare due nomi: *Halo* e *Experience*) ci lasceranno a bocca aperta.

INUTILE PREOCCUPARSI

Bellissima, carissima e affascinante Nemesis, mi chiamo Raimondo, e ti mando questa email perché spero che tu possa rispondere a questo dubbio che mi affligge da un po': sono abbonato a Internet con Infostrada, e ho saputo da fonti non molto attendibili che quando sono collegato il costo della telefonata raddoppia! È vero? Ti prego di rispondermi prima dell'arrivo della prossima bolletta, o la mia vita sarà in serio pericolo!
Bacioni...

Raimondo

Raimondo! Non fare gesti inconsulti! I collegamenti a Infostrada non costano più degli altri – a meno che tu non ti colleghi con ISDN e aggiungi il secondo canale per andare a 128 kbps (nel qual caso raddoppierebbe sul serio).

PER SPARARSI IN AMICIZIA

Cara Nemesis, sono DjSonic e, insieme a Freewolf, ho aperto un canale IRC per tutti coloro che vogliono sfidarsi in multiplayer oppure che vogliono semplicemente scambiarsi opinioni su Quake 3. Bene, ti ho scritto per informare te e tutti i lettori dell'esistenza appunto di questo canale, chiamato #quake3ita, sul server IRC è irc.tin.it
Grazie per la tua pazienza.

DjSonic
toseglan@libero.it

Per prima cosa, ti ringrazio per l'informazione (e la giro ai lettori). Poi passo a dare qualche dritta su come collegarsi.
Innanzitutto, scarichiamoci un programma per IRC (mIRC è ottimo e shareware, e si trova su http://www.mirc.com) e installiamolo.
Poi, scegliamo quale deve essere il nostro "nickname", cioè il soprannome con cui saremo conosciuti. A questo punto clicchiamo su "connetti" (o simili, a seconda del programma) e scegliamo come server "irc.tin.it" lasciando la "porta" all'impostazione di default. Infine, digitiamo come canale "#quake3ita". Voilà, eccoci pronti a parlare e organizzare scontri all'ultimo sangue. Buon frag!





Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta&Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

D Cara Nemesis, mi chiamo Loris e ho 12 anni, prima di tutto voglio dirti che sei bravissima e bellissima (non continuo con i complimenti, se no non finirei più). Vorrei chiederti alcune cose sul gioco *Resident Evil 2*. C'è qualche modo per trovare la special key? Come si fa ad avere le munizioni infinite? Le missioni di Hunk e Tofu sono davvero difficili! Ciao a tutti!

Loris, Viadanica (BG))

R Caro Loris, all'inizio del gioco, se non raccogliamo niente, né munizioni né l'arma del negoziante, possiamo trovare la Special Key. Questa chiave apre l'armadietto dentro la camera oscura. Quindi raggiungiamo sani e salvi la Stazione di Polizia. Nella hall troviamo l'arma; prendiamola e usciamo. Giriamo poi a sinistra e prendiamo la scalinata. A questo punto dovremo trovare un membro della STARS, trasformato però in zombi. Uccidiamolo. Addosso a questo uomo potremo trovare la Special Key.

D Cara Nemesis, mi chiamo Claudio, ho 12 anni e ti scrivo perché vorrei dirti quattro parole su *Final Fantasy VII*, gioco secondo me divertente e appassionante. Sono arrivato al disco n.2, parte I (100 leghe sotto i mari) dove vorrei raggiungere Midgar City. Cosa devo fare? Aspetto risposte, mi raccomando, e confermo quello che dicono tutti: sei molto carina!

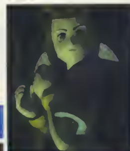
Claudio, da Castione

R Bene Claudio, andiamo a Mideel e acquistiamo gli oggetti che prima non erano disponibili. Arrampichiamoci poi sul pendio del lato ovest della città dove sta correndo il ragazzino iperattivo e parliamo con il suo chocobo bianco, scegliendo la prima opzione. Dobbiamo avere nell'inventario almeno un "Mimetto Vegetable" da dargli da mangiare. A questo punto apparirà una lista di opzioni tra le quali sceglieremo la quinta dall'alto. Il chocobo a questo punto rivelerà la Materia "Sealed Off" che potremo prendere indisturbati. Inoltre andiamo in tutti i negozi di Mideel, parliamo con tutti i bambini, e compriamo/vendiamo tutti gli oggetti possibili.
A questo punto, l'uomo che ha preso le chiavi comparirà fuori dalle porte di Midgar City, permettendoci di giocare questa sotto-sezione. Possiamo quindi allevare i chocobo, fare shopping, o andare al Gold Saucer a divertirci. Poi andremo a Junon Town...

D Cara redazione di GMC, vi ho già scritto una volta per avere notizie di *Hollywood Monster*. Poi l'ho preso e ho iniziato a giocarci. Sono andato piuttosto avanti, ma poi mi sono bloccato. Ho il limone, la linfa della pianta, l'osso e l'uovo. Fin qui tutto bene, ma dove trovo la caramella (che contiene il glucosio) che dovrebbe essere l'ultimo elemento necessario per resuscitare Frankie. Dove si trova? Grazie per l'attenzione. Siete l'ultima speranza che ho per scoprire il mistero di questo gioco.

Ettore Di Maria, Sassari

R Vediamo prima i problemi di Iuri in *Grim Fandango*, e poi passiamo alle due domande su *Hollywood Monster*. Il cartello, preso nella schermata principale dove si dividono i sentieri, va piantato a terra nell'immenso spiazzo. Dove? La prima volta non c'è un punto preciso; poi il cartello tenderà a indicare una direzione particolare. Seguiamo la direzione e piantiamolo di nuovo, in un piccolo puntino scuro circondato da un alone più chiaro, poco a destra del cratere scuro circolare. Il cratere è ben visibile a sud-ovest del centro della foresta. Si dovrebbe aprire a questo punto una porta enorme dalla quale si accede a una grotta. Passiamo a *Hollywood Monster*: per resuscitare Frankestein sono necessari calcio, acido citrico, sangue, liquido amniotico e glucosio. In effetti il glucosio è contenuto nella caramella gommosa. Dove si trova? Quando torniamo per l'ennesima volta in Transilvania, andiamo da Gwendaline e dopo aver affilato il paletto usiamolo sulla vampira. Una volta catapultata fuori dalla finestra, troveremo un sacchetto di caramelle.
Prendiamole e prendiamo anche la bara, che scambieremo con quella di Dracula.





Final Fantasy VII rimane uno dei giochi più apprezzati.



THUNDER BRIGADE

Nel prossimo futuro raggiungeremo le stelle, ma non abbandoneremo mai la guerra. Questa triste affermazione potrebbe darci un'idea di quello che ci aspetta in *Thunder Brigade*, dove, a bordo di possenti carri antigravità, dovremo combattere per la nostra libertà.



Stargate potrebbe essere il nome che si da alla speranza di raggiungere mondi migliori, magari distanti centinaia di anni luce dalla Terra. Infatti, In un futuro non meglio specificato, grazie allo Stargate, venne aperta una porta sull'universo, che permise la scoperta e la colonizzazione di lontani pianeti. Massicce migrazioni di uomini e donne, stanchi della vita nelle megalopoli sovraffollate, si concentrarono su due sistemi, Halon e Kildae, situati più o meno al centro della Galassia.
Terre vergini e non inquinate sembravano dei paradisi per i coloni ma, si sa, certe abitudini sono dure a morire. Così, dopo un secolo circa, la guerra tornava di prepotenza a dominare la vita degli uomini.
La prima guerra di indipendenza si sviluppò su Arakhos, il quinto pianeta di Halon e ben presto si estese su entrambi i sistemi. I ribelli riuscirono a distruggere lo Stargate, cosa che impedì alla Terra di interferire ulteriormente. Gli eroi si trasformarono presto in nemici però, visto che incominciarono a estendere il proprio dominio sui pianeti vicini, dando vita al temuto Impero Halon.

INSURREZIONE!

Le dittature e i sistemi totalitari devono pensare che senza oppressione e corruzione



La resa grafica non è niente male. In particolare, il cielo.

REQUISITI DI SISTEMA

Thunder Brigade non ha richieste particolarmente pesanti per poter giocare. Infatti, viene richiesto perlomeno un processore Pentium 100 (consigliamo un 200), 32 MB di RAM, un CD a doppia velocità, anche se viene consigliato uno a quadrupla velocità, una scheda video SVGA da 2 MB e Windows 95 o 98. Non sono necessari, ma solo raccomandati, il joystick e la scheda audio. Per giocare in rete invece è necessario disporre di un modem ad almeno 14.4 kbps.

GLI ATTREZZI DEL MESTIERE

I carri delle tre parti presentano alcune differenze piuttosto rilevanti. Innanzitutto, la corazza rigenerante, cioè che è in grado di ripararsi da sola. Solo i poveri piloti dell'Impero Halon non dispongono di questa possibilità, cosa che li rende molto vulnerabili.
D'altra parte i loro mezzi hanno un maggior numero di armi e munizioni a disposizione.
Un'altra differenza di rilievo è data dal fatto che più spesso i carri dell'Armata Popolare hanno a disposizione armi magari leggere, ma con munizionamento infinito (i rail-gun), mentre i mezzi dell'armata terrestre possono essere definiti la via di mezzo tra le due opposte filosofie dell'Impero e dell'Armata Popolare.





Ecco un altro nemico della libertà. Farà la fine che si merita!

COMANDI DI GIOCO

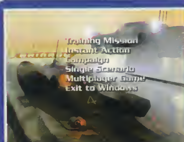
Thunder Brigade può essere giocato con la sola tastiera, o in combinazione con il mouse o con il joystick. Purtroppo, non ci è permesso modificare i controlli.

Frecce direzionali - Movimento
A/Z - Marcia avanti/indietro
Alt+frecce direzionali - Scivolata
Barra spaziatrice - Fuoco
1/6 - Selezione armi
I - Visuale esterna
Tab - Sensori Attivi/Passivi
M - Mappa
T - Permette di seguire un bersaglio, ignorando gli altri eventualmente presenti
W - Ordina alla propria formazione di scegliersi i bersagli e di sparare a volontà
G - Concentra il fuoco della formazione sul bersaglio da noi scelto
V - Ordina alla formazione di coprirci
C - Cessare il fuoco
F11 - Parlare alla propria squadra (solo in rete)
F12 - Parlare con tutti (solo in rete)
P - Pausa
F2 - Salva gioco
F3 - Carica gioco
F4 - Ricomincia la missione
U - Sommario
Ctrl+Esc - Esci
F5 - Modifica i volumi
F6 - Passa al joystick (per il mouse basta schiacciare il tasto destro)
F - Finisce la missione, se è possibile
F1 - Help

la vita della popolazione sia troppo noiosa e anche l'Impero Halon non sfugge a questa convinzione. Infatti, i governatori imperiali, al sicuro nei loro imponenti palazzi, si dedicano a spremere come dei limoni i pianeti governati, sorretti dalla forza bruta dell'esercito. Non c'è bisogno di aggiungere che a tirare troppo una corda poi la si spezza e puntualmente su Flonares, il pianeta principale del sistema Kildae, si costituisce un movimento ribelle chiamato "Armata Popolare dei Sistemi Uniti". Il movimento riesce a portare a termine la prima operazione militare contro il governo locale, dimostrando che l'Impero è ben lontano dall'essere invincibile. A questo punto entriamo in gioco noi, piloti senza alcuna esperienza di combattimento, ma dal grande cuore e, si spera, dall'ottima mira. A bordo di possenti carri a propulsione antigravitazionale, ci toccherà innanzitutto portare la guerra fino al cuore dell'Impero, compito che, malgrado tutto, non si rivelerà particolarmente difficile, mentre in seguito le cose si complicheranno. Infatti, con un colpo di mano la vecchia Terra, dietro la bandiera dell'Alleanza Terrestre, dimostrerà chiaramente di non avere nessuna intenzione di rinunciare alle proprie colonie. La partita per la libertà a questo punto si gioca a tre e a noi spetta il difficile compito di essere la carta vincente.

OLIO, SANGUE, SUDORE E UNA LUNGA GUERRA

Le possibilità che ci offre *Thunder Brigade* sono piuttosto numerose. Innanzitutto, per familiarizzare con i nostri mezzi, i carri antigravità (definiti "grav tank"), è disponibile



MENU PRINCIPALE

Il menu principale, peraltro con uno sfondo molto suggestivo, ci consente di incominciare la missione guidata di addestramento (Training Mission), oppure di passare a una prima facile missione (Instant Action, che è comunque modificabile con l'editor). Più sotto potremo scegliere tra la robusta campagna (Campaign), i vari scenari (Single Scenario) e il gioco in rete (Multiplayer Game). Infine non poteva mancare la possibilità di tornare a Windows. Veramente ben fatto è l'editor per le varie missioni singole: semplice, intuitivo, ci consente comunque di variare tutte le variabili significative degli scenari, giusto per divertirci con il classico "cosa sarebbe successo se . . ."

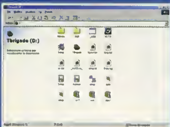


INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Inserendo il CD di *Thunder Brigade* nel nostro lettore, dovrebbe comparire automaticamente la finestra che ci consente di installare il programma. Se questo non dovesse verificarsi, andiamo alle Risorse del Computer e apriamo l'icona relativa al nostro CD. Troveremo a questo punto il file "Setup.exe", che ci permetterà di procedere con l'installazione, dopo averlo cliccato due volte.



Seguiamo le istruzioni che compaiono progressivamente e procediamo all'installazione vera e propria: scegliamo o creiamo quindi la cartella in cui intendiamo copiare i file del programma, il tipo di installazione che intendiamo avere, se cioè tipica o



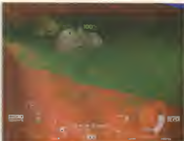
compatta a seconda dello spazio su disco fisso che vogliamo occupare (112 MB per l'installazione compatta e 165 per la tipica) e l'etichetta sotto la quale vogliamo che *Thunder Brigade* appaia nel menu di Avvio. Infine, procederemo all'installazione delle librerie DirectX, che però non è necessaria se già disponiamo di una versione pari o superiore alla 5.



Quando il programma ha finito il suo lavoro, possiamo lanciare direttamente il gioco tramite l'etichetta prescelta nel menu di Avvio e, comunque, ogni volta che inseriremo il CD del gioco o che cliccheremo due volte sull'icona del lettore dalle Risorse del Computer, si aprirà la finestra iniziale che ci consente di far partire il gioco, di installarlo, di andare alle pagine Internet relative al programma e di accedere infine al manuale.

Per disinstallare *Thunder Brigade*, invece, si procede dal menu Avvio e si accede alla cartella del gioco, facendo poi doppio click sul comando relativo alla disinstallazione del programma.





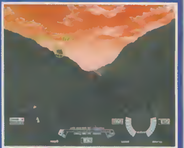
sia una missione di addestramento sia una missione piuttosto facile. Una volta che avremo capito cosa ci aspetta, possiamo passare ai singoli scenari, cioè le varie battaglie che caratterizzano la guerra tra le tre fazioni oppure gettarci nella più ghiotta campagna. Quest'ultima opzione ci offre la possibilità di giocare trenta missioni differenti, nella parte appunto di un pilota dell'Armata Popolare dei Sistemi Uniti. Partiremo quindi da Flonares per arrivare al cuore dell'impero e continuare poi a combattere contro la nostra antica madrepatria. Se vogliamo provare l'emozione di guidare i carri antigravità delle altre due fazioni, lo potremo fare solo nelle singole battaglie, grazie a un editor di facile impiego. Per dirla tutta, con l'editor potremo modificare completamente le varie battaglie presenti, scegliendo o cambiando il numero di mezzi, di installazioni, di fazioni, la fazione stessa e infine il tipo di carro che guideremo.

GIOCHI COMPUTER

LO HUD, QUESTO SCONOSCIUTO

Il nostro possente carro antigravità non dispone più di finestrelle microscopiche per guardare l'ambiente che ci circonda, ma di un moderno HUD, sigla inglese che significa "Head Up Display", come gli appassionati di simulatori di volo moderni ben sapranno. In termini pratici, sullo schermo avremo a disposizione tutte le informazioni e gli strumenti per affrontare i nostri nemici. Partendo dal basso, a sinistra troveremo il diagramma dei sensori che ci consente di individuare i mezzi nemici e la loro direzione (se attivi), una finestrella per cambiare la modalità dei sensori (attivi/passivi) e un'altra per accedere alla mappa. Al centro troviamo il settore delle armi, con indicate quelle disponibili e il numero di munizioni rimaste. A sinistra invece troveremo un diagramma del nostro mezzo e due barre. Il diagramma serve a indicarci lo stato del carro, cioè se e quanto è danneggiato, mentre le due barre ci mostrano la velocità e l'energia disponibile. Teniamo presente che la corazzatura autoriparante riduce l'energia a nostra disposizione. Abbiamo poi due tipi di messaggi, uno principale che compare nel centro dello schermo, per esempio quando la nostra corazzatura viene distrutta, e uno secondario, in alto a sinistra, sul tipo di arma che abbiamo scelto. Per ogni mezzo che incontriamo, ci verrà detto lo stato e se è alleato o nemico e infine, in alto nello schermo, possiamo accedere ai vari menu a scomparsa, in parte raggiungibili anche con la tastiera.









GUIDA AL CD

Manca poco, ormai, alla pubblicazione di *Shogun: Total War*, e come capita spesso, finalmente si è resa disponibile una prima versione giocabile. Potremo goderci un anticipo di questo epico gioco di strategia ambientato nel Giappone medievale. Proviamo quindi il demo e cerchiamo di sconfiggere i nostri nemici!

DEMO DEL MESE


Alcune inquadrature di gioco sono davvero spettacolari!

SHOGUN: TOTAL WAR

ELECTRONIC ARTS

PENTIUM II 266, 32 MB di RAM, DirectX 7, 170 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

Shogun: Total War, sia da quanto si e saputo finora, sia da quello che possiamo vedere adesso con i nostri occhi grazie a questo demo, promette di essere uno dei giochi più interessanti dell'anno, tanto importante da stravolgere i canoni cui siamo abituati, almeno per quanto riguarda la strategia in tempo reale!

Giappone medievale: le lotte intestine non mancano e le battaglie si susseguono incessantemente. Le armate di Samurai si scontrano tra loro, ciascun guerriero fedele al proprio signore: in realtà la vittoria, come sempre, dipende in buona parte dal comandante, che deve riuscire a gestire al meglio le proprie truppe e a metterle nella condizione di poter vincere. Ovviamente, in questo caso, tale responsabilità è nelle nostre mani...

Il gioco è davvero molto realistico: i vari tipi di combattenti sono stati ricostruiti fedelmente e nel gioco ritroveremo tutte le caratteristiche che li contraddistinguevano cinque secoli fa. Per poter vincere, dovremo imparare quanto prima le strategie di guerra basilari: perdere è sempre possibile, anche quando le nostre forze sono molto superiori a quelle nemiche. Nel demo, troviamo le missioni di addestramento che ci dovrebbero consentire di prendere familiarità con i controlli del gioco e le tattiche di battaglia basilari... Tutti gli amanti del paese del Sol Levante rimarranno piacevolmente sorpresi dalle citazioni all'opera del grande generale Sun Tzu, il cui testo sulla strategia militare è stato addirittura impiegato nelle strategie economiche moderne!

CONTROLLI PRINCIPALI

L'intera gestione delle truppe avverrà tramite il mouse. Per spostare l'inquadratura del campo di battaglia, però, potremo impiegare anche le frecce direzionali.





VOLARE SULL'ACQUA

JETBOAT

FRIENDISH ENTERTAINMENT

PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 6, 60 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

L'alta velocità su acqua può essere spettacolare almeno quanto le gare automobilistiche tradizionali: in *Jetboat Superchamps* guideremo dei mini motoscafi incredibilmente veloci e agili... certo, prima di padroneggiare il nostro mezzo dovremo fare un po' di pratica, ma quando finalmente riusciremo a controllarlo, non mancherà di darci parecchie soddisfazioni e potremo far mangiare ettolitri di acqua ai nostri avversari.

Due i piloti (con relativi mezzi) disponibili e un tracciato di gara davvero carino: il gioco riesce a sfruttare in maniera egregia l'accelerazione 3D delle relative schede, che peraltro sono assolutamente indispensabili!

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali destra / sinistra – Timone
Frecce direzionali su / giù – Acceleratore / freno
F2 – Cambio inquadratura
Spazio – Turbo
F11 – Cattura una schermata di gioco e la salva sul disco fisso
TAB – Mostra / nascondi la mappa
ESC – Menu di gara



schede 3D vengono sfruttate in maniera egregia.

COMBATTIMENTI INNOCUI

NERF ARENA

HASBRO

PENTIUM 200 MMX, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 50 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Chi ha detto che gli sparatutto 3D sono sempre pieni di sangue e assolutamente non adatti a persone che non sanno reggere la tensione? Be', forse fino a ora è sempre stato così (basta ricordarsi gli angoscianti livelli di *Doom*, *Quake* e *Unreal*), ma a quanto pare le cose sono destinate a cambiare...

Sviluppato sullo stesso sistema grafico di *Unreal Tournament*, *Nerf Arena Blast* si discosta però dall'ideale genitore sotto tutti gli aspetti: al posto di allucinanti livelli pieni di nemici assetati di sangue, troviamo colorate arene e ragazzini agguerriti, che non vogliono certo farci a pezzi, ma solo colpirci per guadagnare punti...

Le armi a nostra disposizione, poi, sono le riproduzioni idealizzate dei giocattoli della Nerf, una marca che produce arsenali in plastica dai proiettili innocui: tutto quanto c'è di violento nei tradizionali sparatutto è stato riportato a un livello quasi infantile, ma non per questo meno divertente...

Certo, chi abitualmente gioca a *Quake III Arena* o *Unreal Tournament* non proverà le stesse scariche di adrenalina, ma comunque anche *Nerf Arena* si difende molto bene: ha un'elevatissima giocabilità, è longevo e ci offre alcune sfide molto innovative.

Nel demo, oltre alla classica modalità "vince chi ammazza di più", troviamo anche un'arena dove si gioca a BallBlast: per primeggiare, oltre a fare secchi i nostri avversari, dovremo raccogliere delle sfere colorate in giro per il livello e scagliarle con un'apposita arma all'interno di alcuni fori nelle pareti.

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali – Movimento
Mouse – Movimento della testa
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Salto
1 / 0 – Armi



Le arene sono molto colorate e piene di giochi di luci.

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

DEMO
Shogun: Total War
Thief 2: Metal Age
Abuse
Close combat IV
Ford Racing
Nascar Racing 3
Nerf Arena Blast
F/A-18E Super Hornet
Wild Wild West
Jetboat Superchamps

SHAREWARE
Chess-it! 3.0
Shogun Tiles
Sfondi per Windows

UTILITY
Paint Shop Pro 5
DirectX 6
DirectX 7.0a
Classifica
Quake III Arena Tools
Setup

SOLUZIONI
Anche questo mese c'è stata un'interessante nuova aggiunta: chi avesse problemi a condurre il buon Gabriel nelle sue peripezie in *Gabriel Knight 3*, potrà consultare una guida completa al gioco direttamente sul CD.

ADD-ON
Nocturne – Nella sezione delle patch, questo mese troviamo anche un utilissimo editor per *Nocturne*, uno dei giochi più tetri che si siano mai visti!
PC Calcio 2000 – Sempre tra le patch, possiamo scovare un aggiornamento completo per il nostro gioco di calcio preferito! Imperdibile...

CHESS-IT! 3.0
PENTIUM, 16 MB di RAM, 1.5 MB su hard disk
Gli scacchi sono uno dei giochi più antichi e più amati che ci siano al mondo: l'unico difetto che possiamo trovare in questo affascinante passatempo è la necessità di confrontarci con qualcun altro che abbia, come noi, tempo e voglia da dedicare alla scacchiera. Se vogliamo allenarci senza dover cercare un secondo giocatore, possiamo quindi provare a sfidare un avversario virtuale

⇨

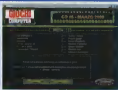
UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.



L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.



È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengono poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quelle che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!



Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.



La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.



Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



Alcuni programmi utili che proponiamo ogni mese: installiamo le DirectX 6.1 o la versione più aggiornata 7.0, indispensabili ormai per quasi tutti i titoli in commercio.



LOTTA PER LA LIBERTÀ

ABUSE
ACTIVISION
PENTIUM, 8 MB di RAM, 10,5 MB su hard disk

Alan Blake stava conducendo esperimenti illegali per isolare e sfruttare il gene dell'aggressività negli esseri umani, usando come cavie i detenuti di una prigione di massima sicurezza nella quale noi, nei panni di Nick Vrenna, siamo ingiustamente detenuti.
La sequenza genetica trovata dal malvagio scienziato e dalla sua équipe di folli, denominata "Abuse", si rivela però altamente infettiva e causa anche, come effetto collaterale, spaventose mutazioni nell'aspetto di chi ne viene contagiato.
A seguito di una rivolta carceraria, quella che prima era una prigione di massima sicurezza si trasforma in un museo degli orrori, pieno di mutanti assetati di sangue che si spostano nelle sale e nei corridoi, in attesa di riversarsi all'esterno.
Il nostro compito, neanche a dirlo, è di impedire che il contagio possa trasmettersi anche nel mondo esterno e, possibilmente, portare a casa la pelle!
Abuse è un gioco di qualche anno fa: quando fu pubblicato riscosse un enorme successo, grazie alla frenesia di azione e ai controlli molto intuitivi e immediati. Anche se un po' datato come aspetto, siamo certi che non mancherà di riscuotere successo, considerato che lo proponiamo nella versione con 4 livelli completi!

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
Mouse – Puntamento mirino
1 / 7 – Cambia arma
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Usa potere speciale (se disponibile)
ESC – Menu


Il sistema di gioco è molto intuitivo!







EROI LEGGENDARI

THIEF II
THE METAL AGE

EIDOS INTERACTIVE

PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 7, 160 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

La vita di Garrett, ladro professionista di grande maestria, non accenna a diventare più tranquilla: dopo gli avvenimenti che lo avevano visto protagonista in *Thief: The Dark Project*, tutto era tornato come prima, con la sua carriera di ladro che avanzava senza troppi intoppi, fino a quando, dopo circa un anno, un nuovo sceriffo aveva preso tra le grinfie la città. Sotto un'apparenza di grande vigilanza, Gorman Truart, il novo tutore della legge, maschera i propri traffici loschi: la corruzione serpeggia indisturbata tra i ranghi dei fedeli allo sceriffo, mentre la popolazione dorme sonni tranquilli, sicura che le molte ronde istituite possano evitare qualsiasi disturbo.
Come se questo non bastasse, Truart ce l'ha con noi, per una qualche ragione inspiegabile, che dovremo svelare nel corso del gioco.
Nel demo che troviamo sul CD, potremo intraprendere una missione indossando gli oscuri panni del (è il caso di dirlo) buon ladro, lanciandoci sui tetti di una città crepuscolare dove magia e tecnologia si fondono in un tutt'uno indefinito...
Ricordiamoci sempre che non siamo degli assassini: se anche infatti potrebbe capitarci di dover far fuori qualche guardia, stiamo sempre attenti a giocare lo scontro sulla sorpresa...
La nostra abilità con la spada non ci consentirà di sfidare chicchessia e potremmo trovarci molto presto a guardare i fiori dalla parte delle radici, se cominciamo a combattere contro tutti i nemici che incontriamo.
Usiamo con attenzione in nostro speciale equipaggiamento e ricordiamoci che un colpo in testa a una guardia quando questa non se lo aspetta sortirà lo stesso effetto pratico di un sanguinoso e inutile combattimento (e per di più non avremo nessuno sulla coscienza...)!

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse – Muovi lo sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Raccogli / usa oggetto / apri porta
1 / 9 – Seleziona arma
F1 / F9 – Seleziona oggetto dall'inventario
Tastierino numerico – Movimento
Spazio – Salta
ESC – Menu di gioco



Dovremo imparare a muoverci molto silenziosamente.

IL TECNOLOGICO VECCHIO WEST

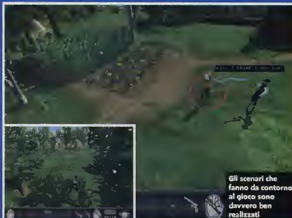
WILD WILD WEST

SOUTHPEAK INTERACTIVE

PENTIUM 233 MMX, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 66 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Wild Wild West, com'è facilmente intuibile, si basa sull'omonimo film approdato alle sale cinematografiche italiane alla fine della scorsa estate: i due protagonisti, James T. West (interpretato da Will Smith) e Artemus Gordon (Kevin Kline), sono due intrepidi agenti federali che operano intorno al 1870, in entrambi i casi intenti a garantire l'incolumità del presidente Ulisse Grant.
La principale differenza tra i due personaggi sta nel loro modo di agire: J. West è impulsivo e dal grilletto facile, mentre il suo collega, Artemus, preferisce l'impiego di sofisticati gadget alla brutale violenza, che anzi disdegna.
Anche nella loro avventura per PC, i due agenti dovranno inseguire un pazzo criminale, ciascuno a modo proprio, per evitare che la figura più importante degli Stati Uniti rimanga uccisa: a noi il gravoso compito di guidarli nelle loro peripezie.
Nel demo, potremo accompagnare West in una piccola parte delle sue indagini, proprio quando il poveretto viene sorpreso in un'imboscata. Le sparatorie in cui siamo coinvolti sono però uno dei punti in cui il gioco mostra qualche piccolo difetto, visto che le inquadrature che potremo sfruttare per colpire il nostro nemico (il gioco si basa su una serie di telecamere fisse che si alternano a seconda della nostra posizione) non sempre saranno in grado di fornirci la giusta prospettiva e, per di più, talvolta la mira di James lascerà parecchio a desiderare!
La prima volta che giochiamo, proviamo le tre diverse armi che abbiamo a disposizione, in modo da testarne potenza e gittata: non dimentichiamo però che talvolta un minimo di astuzia può aiutarci a uscire dai guai meglio di una pioggia di piombo!

CONTROLLI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Movimento / interazione con gli oggetti
Tasto destro del mouse – Fuoco
H – Aiuto
ESC – Salta filmati
O – Opzioni
I – Inventario
Q – Uscita
P - Pausa


Gli scenari che fanno da contorno al gioco sono davvero ben realizzati

che, ne siamo certi, ci darà non poco filo da torcere!

SHOGUN TILES
PENTIUM, 16 MB di RAM, 4.5 MB su hard disk
Affrontiamo una serie di classici solitari orientali: in questa speciale edizione, pedine e musica di accompagnamento sono ispirate a *Shogun: Total War*, un gioco di strategia in tempo reale in uscita a breve. Per eliminare man mano i pezzi dal gioco, dovremo sempre trovarne coppie dalle figure identiche che abbiano ciascuno uno dei due lati lunghi libero.

PATCHES:
Age of Empires II
[age2cpfix.exe] – Questa patch si rivolge ai giocatori singoli, correggendo alcuni errori riscontrati. La sezione multigiocatore non viene invece toccata, quindi potremo confrontarci anche con persone che non hanno installato questo aggiornamento.
Homeworld
[Homeworld104.exe] – Aggiunte, correzioni e cambiamenti ci attendono portando la nostra copia di *Homeworld* alla versione 1.04.
Panzer General 3D
[Pg3d_1_0.exe] – Aggiorniamo il gioco alla versione 1.1 per correggerne alcuni difetti grafici e aspetti legati alla giocabilità, come la possibilità che finalmente avremo di inviare paracadutisti in qualsiasi aeroporto alleato, indipendentemente dalla distanza.
Planescape: Torment
[Trmt11b.exe] – Grazie a questo file, verranno corretti alcuni errori riscontrati fino a ora nel gioco, come i rallentamenti eccessivi e i problemi riguardanti la vendita di oggetti.
Quake III Arena
[Q3PointRelease_Jan1300.exe] – Il mitico gioco della id Software dovrebbe finalmente essere stato completamente messo a punto: installiamo

VELOCI COME PUMA

FORD RACING

EMPIRE

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, DirectX 7, 18 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

Le Ford sono macchine molto apprezzate anche in Italia, dove i modelli di punta della grande casa americana riscuotono un enorme successo.
Se desideriamo testare in tutta la sua potenza la Puma, sportiva dalla linea aggressiva, le strade metropolitane potrebbero non essere l'ideale: proviamo il tracciato proposto nel demo, dove ci confronteremo con altre macchine tutte dello stesso modello.
Le inquadrature disponibili sono molte e tutte ugualmente spettacolari: purtroppo, alcune di esse non sono l'ideale per guidare con tranquillità, e per quanto sia divertente vedere il pilota all'interno della nostra macchina, guardarlo per troppo tempo ci condurrà irrimediabilmente in ultima posizione!



CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali destra / sinistra – Sterzo
Frecce direzionali su / giù – Acceleratore / freno
F3 – Cambia inquadratura
ESC – Menu


Alcune inquadrature sono davvero spettacolari

L'OFFENSIVA DELLE ARDENNE

CLOSE COMBAT IV: BATTLE OF THE BULGE

MINDSCAPE/SSI

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, DirectX 7, 100 MB su hard disk

La saga di *Close Combat* ci propone di rivivere grandi eventi della seconda guerra mondiale: in questo episodio, in particolare, potremo cambiare le sorti delle battaglie che ebbero luogo in Belgio e in Francia, quando ormai il destino del Terzo Reich cominciava a delinearsi.
Come sempre, potremo scegliere su quale fronte combattere: nel demo, dopo aver preso confidenza con i comandi in qualche sezione di addestramento, guideremo le nostre truppe in una delle battaglie preparate per il gioco completo. Certo; il difetto principale della saga, ovvero una certa approssimazione del sistema di controllo, rimane; tuttavia, questo titolo non può essere ignorato dagli amanti della strategia in tempo reale, primi tra tutti quelli che apprezzano la storia dell'ultimo secolo. . Mezzi e ambientazioni sono stati ricostruiti, come sempre, con una minuziosità incredibile!



CONTROLLI PRINCIPALI
La gestione delle nostre truppe avviene esclusivamente mediante l'uso del mouse.


La visuale dall'alto è comoda e immediata

questo aggiornamento e non dovremmo avere più problemi di sorta nel fraggare i nostri nemici!
Rogue Spear [ROGUE20S.exe] – Con l'installazione di questa patch, molti miglioramenti verranno apportati al nostro titolo preferito: è stata aggiunta la compatibilità con Windows 2000, con GameSpy (indispensabile per giocare in rete) e sono stati corretti molti errori.
Seven Kingdoms [7kpatch2.exe] – Questa nuova patch aggiornerà il gioco alla versione 1.11. Tutte le correzioni apportate dalla versione 1.10 sono state mantenute e in più è stato messo a posto l'errore riscontrato nella modalità multigiocatore da chi aveva installato la precedente patch.
Shadow Company [scgsc_client.exe, scv13eng.exe] – La versione 1.3 ci consentirà di vedere il mondo circostante attraverso gli occhi dei nostri uomini con una visuale in prima persona. Oltre a questo, sono stati corretti alcuni errori finora riscontrati. L'altro file presente nella cartella (scgsc_client.exe) è indispensabile per giocare con GameSpy in rete.
Strade *FS2000* [new_road.zip] – Doniamo un nuovo aspetto alle strade di FS2000: prima di copiare i file nella cartella "Texture" di *FS2000*, rinominiamo quelli che verranno sostituiti, in maniera da poterli poi recuperare se il risultato non fosse soddisfacente.
Tiberian Sun [Ts117aen.exe] – Correggiamo gli errori presenti nella versione inglese di questo attesissimo gioco!
Ultima IX: Ascension [u9patch118.exe]– Nuova patch per un gioco che, purtroppo, di bug ne ha veramente molti. . . Con questa nuova modifica, potremo attraversare le terre di Britannia con più tranquillità.

CORRIAMO IN TONDO

NASCAR RACING 3
SIERRA

PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX 7, 67 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Nascar Racing punta da sempre a un pubblico di appassionati: certo non si può dire che le gare manchino di mordente, ma siamo ben lontani dagli appassionanti sorpassi che troviamo in titoli concorrenti o dagli scenari eccezionali che da sempre contraddistinguono la saga di *Need for Speed*. Tutto ciò è dovuto non alla mancanza di fantasia degli sviluppatori, quanto al tipo di gare che vengono riprodotte sul nostro computer da questo gioco: correre su un percorso ovale favorisce chi è in grado di mantenere calma e sangue freddo in ogni situazione, aspettando il momento propizio per avanzare di posizione, senza premere troppo l'acceleratore.
Il demo ci propone ben due percorsi di gara, che potremo percorrere per allenarci, qualificarci o sfidare gli altri concorrenti. La veste grafica non è certo delle più entusiasmanti mai viste, anzi, talvolta, può risultare addirittura un po' scialba al confronto di quanto ammiriamo usualmente in altri titoli.

CONTROLLI PRINCIPALI
Selezioniamo i controlli che preferiamo facendo clic sulla voce "Options" nella schermata che precede l'entrata in pista.


Le piste sono realisticamente... monotone.

SIGNORI DEI CIELI

F/A 18E SUPER HORNET
DIGITAL INTEGRATION

PENTIUM 233 MMX, 64 MB di RAM, DirectX 7, 82 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

La passione per il volo è qualcosa che ben pochi non condividono... La maggior parte di noi ha sognato almeno una volta di poter volare a bordo di qualche splendido aereo da combattimento di ultima generazione: con *F/A-18 Super Hornet* scopriremo che diventare un buon pilota è molto più difficile e pericoloso di quanto ci saremmo mai aspettati!
Il demo ci proietta direttamene in una zona calda, dove ci attendono il fuoco incrociato della agguerrita contraerea, che sembra non apprezzare la nostra presenza, e altri caccia nemici, anche loro ben poco socievoli...
Le difficoltà cominciano subito: controllare al meglio il nostro possente e agile F-18 non sarà certo uno scherzo, ma quando cominceremo a prendere confidenza con i controlli, le cose cambieranno radicalmente; certo, potremo sempre essere abbattuti impietosamente da una raffica proveniente da terra, ma l'emozione di agganciare un obiettivo e colpirlo con un missile ben piazzato è davvero incredibile.
La prima volta che lanciamo il gioco, questo potrebbe non partire: l'inconveniente, dovuto al fatto che stiamo provando una versione non ancora completa, può generalmente essere aggirato configurando *F/A-18 Super Hornet* manualmente, magari provando a farlo girare come se volessimo vederlo in una finestra e così via.

CONTROLLI PRINCIPALI
Possiamo consultare un elenco completo dei molti controlli del gioco nel file "readme".
Frecce direzionali – Cloche
G – Carrello
1 / 2 / 3 / 4 / 5 – Cambia punto di osservazione
F1 – F10 – Cambia inquadratura
Invio – Cambia arma in uso
Spazio - Fuoco


Una delle numerose visuali disponibili

Wheel of Time [WoTServerPatch.exe, WoTD3Dpatch.exe, WoTPatch333.exe] – La patch dedicata al supporto Direct3D aumenterà le prestazioni del gioco su computer che montano una scheda acceleratrice TNT2, mentre l'altro file corregge gli errori riscontrati quando si crea un server dedicato per il gioco in rete. Il terzo file, infine, aggiornerà la nostra copia del gioco alla versione 333.

UTILITY:
CLASSIFICA – Stiliamo la nostra classifica dei migliori giochi mai realizzati e mandiamola a Giochi per il Mio Computer: i nostri voti serviranno a preparare l'elenco dei titoli più apprezzati di sempre! Quando premeremo il tasto "Invia", la lista delle nostre preferenze verrà salvata su disco fisso in un file specifico e il programma stesso provvederà ad aprire una email già indirizzata. Quello che dobbiamo fare per completare la votazione è collegarci a Internet, allegare alla lettera il file con la nostra classifica e inviare il tutto. Ricordiamoci inoltre che non possiamo votare più di una volta al mese.

QUAKE III ARENA TOOLS SETUP – *Quake III Arena* potrebbe aver bisogno di file specifici relativi al modello della nostra scheda video, per poter girare al meglio. Questo programma ci consente, ammesso che disponiamo di un abbonamento a Internet, di scaricarci automaticamente tutto il necessario per lanciarci nella mischia!

PROMOZIONE TISCALI – Navighiamo gratuitamente in Internet grazie a TiscaliNet: un semplice programma ci guiderà durante il processo di installazione di tutti i componenti necessari e in pochi minuti saremo pronti a spostarci nella rete al costo di una telefonata!

Prima occhiata...

SACRIFICE

Scopriamo il gioco che porta il divertimento dove c'è solo morte e distruzione...



Scegliamo correttamente la nostra divinità, e il nostro potere farà bruciare il mondo.



Non è la presentazione o il filmato introduttivo, è proprio la grafica del gioco!

GLI ASSI NELLA MANICA DI *SACRIFICE*

- La tecnologia grafica permette di caricare in memoria tutto lo scenario.
- Il morphing permetterà di sconvolgere lo scenario in tempo reale.
- Sessanta tipi di unità disponibili
- *Sacrifice* è la risposta a tutte le nostre domande

SVILUPPATORE	SHINY	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	VIRGIN	DATA DI USCITA	SETTEMBRE 2000



Ognuna delle sessanta e più creature è già stata disegnata con cura.



L'interfaccia semi-invisibile renderà il gioco più pulito.





QUELLO che ci piace della Shiny è che è davvero imprevedibile. Tra i vari sviluppatori, infatti, non c'è nessuno che di recente abbia interpretato così tanti generi come questi ragazzi californiani. Da *Earthworm Jim* a *MDK* a *Messiah*, David Perry e soci mettono le mani in qualsiasi sconsiderato progetto balzi nelle loro teste. Che cosa c'è di nuovo allora? Bene, ecco il tentativo della Shiny nel mondo degli strategici in tempo reale. Pensiamo a un titolo che contenga elementi di *Populous*, *Megalomania* della Sensibile Software. Questo è quanto. Ci sono otto Dei che governano l'Universo. Sfortunatamente, essendo degli esseri indefinibili, non sono in grado di influenzare in modo diretto il destino dei mortali, così essi sono costretti ad agire per mezzo degli Avatar, in questo caso degli stregoni.

Questi individui verranno premiati con dei poteri se soddisferanno gli esseri divini. Il modo migliore per appagarli non è assolutamente lo stesso umile metodo che adottò Madre Teresa, ma piuttosto quello di trascinare innocenti (e non così innocenti) anime sugli altari dei rispettivi Dei e sacrificarli in malo modo. Maggiori saranno i sacrifici e più grandi saranno le magie a nostra disposizione.

Questo fa sì che fin da subito l'enfasi dell'azione differisca dai normali giochi di strategia in tempo reale. Il potere si ottiene più efficacemente attaccando le creature dell'avversario, piuttosto che con la statica e familiare costruzione della base seguita da attacchi a ondate.

Tutto questo dovrebbe portare a un approccio al genere totalmente diverso rispetto ai canoni ai quali siamo stati abituati dagli strategici in tempo reale. Quello che rende l'intero gioco ancora più impressionante è che utilizza il sistema grafico sviluppato per *Messiah*. La sua tecnologia, detta di "caricamento bilanciato", permette all'intero scenario di essere ricoperto da orde di creature, utilizzando una speciale alterazione dei dettagli dei poligoni. Grazie a un efficace gestione della memoria, il già di per sé ottimizzato sistema grafico spremerà il meglio dal nostro sistema. Per giochi come questo vorremmo avere più di due misere pagine a disposizione per i nostri scoop. Pazienza. Intanto aspettiamo maggiori dettagli che ci possano indicare ulteriormente come mai *Sacrifice* sarà il più innovativo gioco di strategia dopo *Homeworld*.

"*SACRIFICE* SARÀ IL PIÙ INNOVATIVO GIOCO DI STRATEGIA DOPO *HOMEWORLD*"

CONOSCENZA E INCANTESIMI

Per il nostro divertimento ognuno dei Panteon degli Dei offre diversi incantesimi. Tuttavia, mentre si inizierà il gioco avendo accesso a un solo altare, catturandone uno nemico si potrà iniziare ad adorare-sacrificare anche su quest'ultimo. Questo vuol dire che con il progredire del gioco il nostro stregone dovrà scegliere tra lo specializzare o il distribuire in giro le anime sacrificate.



L'incantesimo più potente invocherà un essere dagli abissi della terra, che scorrazzerà per lo scenario. Prepariamoci a vedere il mondo come una massa di fuoco e fiamme quando lo spettacolo avrà fine.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Shiny Entertainment
Nazionalità: USA
Nati nel: 1993
Quanti sono: Sei su *Sacrifice*
Storia: Dave Perry, uno dei migliori sviluppatori per giochi da console, lascia la Interplay per fondare la propria compagnia. Immediatamente si crea una reputazione di sviluppatore di giochi innovativi e bizzarri. E inventa il fucile da cecchino in *MDK*
Li conosciamo per: *MDK*, *Earthworm Jim*, *Messiah*

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Inizieremo a sacrificare anime in tutti i modi a partire da settembre!





La possibilità di usare più finestre ci permetterà di guidare diverse scorribande contemporaneamente.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN NOVE PAGINE

OPINIONI

CODICE LIBERO, GIOCATORI CONTENTI

Il continuo aumento di popolarità di Linux ha effetti sul mondo dei videogiochi.



Nel mondo dei computer sta avvenendo una rivoluzione incruenta, destinata però ad avere conseguenze notevoli – parliamo della sempre maggiore diffusione dei progetti "open source", quelli, cioè, il cui codice sorgente viene reso disponibile al pubblico.
L'epicentro della rivoluzione è, senza dubbio, il mondo Linux. Il sistema operativo "alternativo" e gratuito, infatti, si basa sul principio dell'open source – tutto il sistema operativo è liberamente analizzabile e modificabile, al contrario di Windows (in cui la più piccola modifica ai programmi compilati potrebbe essere considerata illecita). Questo porta ad alcune conseguenze interessanti, per esempio nel campo dei driver. Buona parte dei produttori, infatti, hanno ormai deciso di supportare in prima persona Linux, invece di lasciare lo sviluppo dei driver a terze parti come era successo finora. Ancora più importante, però, è il fatto che questi driver vengano distribuiti sotto forma (volendo) di codice sorgente, il che permetterà agli "smanettoni" di analizzarli e, volendo, modificarli per aggiustare bug o risolvere incompatibilità.
Questa mossa dei produttori non è però inaspettata: il mondo dei videogiochi si stava già muovendo. Sia la id Software che la Epic, hanno infatti già reso disponibile il codice sorgente dei loro giochi di punta – *Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament* – con il dichiarato intento di permettere a chiunque di produrre modifiche al gioco.
Per ora non possiamo ancora comprendere del tutto le future possibilità della filosofia open source – ciò non toglie che alcuni effetti benefici siano già evidenti. Per esempio, la distribuzione del codice completo di *Quake*, di qualche tempo fa, ha portato alla luce il fatto che, grazie a esso, è più facile creare modifiche per avere vantaggi "illeciti" sugli avversari. Eppure, proprio la disponibilità del codice ha anche permesso di creare delle soluzioni a questo problema – soluzioni alle quali non si sarebbe arrivati senza il codice. Per cui, non possiamo fare altro che augurare lunga vita al progetto Linux – le conseguenze saranno benefiche anche per chi usa Windows.

"Le conseguenze saranno benefiche anche per chi usa Windows"


Se ci piacciono i Mod, dobbiamo ringraziare il codice aperto.



GIOCHI COMPUTER

CIVILOSAURI

Sid Meier e il Giurassico

Dopo *Alpha Centauri*, la Firaxis Games di Sid Meier è rimasta nell'ombra per qualche mese, senza concedere nessun dettaglio su quale sarebbe stato il loro progetto successivo – ma ora, finalmente, si sono rotti gli indugi.
Il prossimo gioco del papà di *Civilization* si intitolerà *Dinosaurs* e non ci vuole molto per immaginare quale potrà essere l'argomento. Sebbene sia tutto ancora da decidere (al momento in cui scriviamo, non è ancora stato stabilito neanche se sarà a turni o in tempo reale), il gioco sembra essere davvero una sorta di *Civilization* con dinosauri. Insomma, non aspettiamoci nulla in stile "Jurassic Park" – Sid Meier non si accontenterebbe mai...

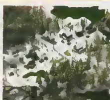


ARCANUM



Un gioco di ruolo con ambientazione insolita e divertimento classico.
PAG. 32

SUDDEN STRIKE



Ritorniamo alla Seconda Guerra Mondiale con questo strategico.
PAG. 32

STAR TREK: ARMADA



Un altro titolo su Star Trek - ma stavolta possiamo fare i Borg!
PAG. 33



AZIONE



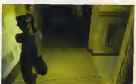
Non saremo gli unici ladri, in *Picassio* qualcun altro cercherà di arrivare alle opere prima di noi.

PICASSIO

Uno sparatutto in cui non si usano pistole? Curioso...

Dato che "Lupin III" e "Occhi di Gatto" sono tra le nostre icone culturali favorite, non possiamo esimerci dal nominare *Picassio*, il secondo simulatore di ladro (dopo *Thief*, chiaramente) a comparire sul mercato.
Lo scopo del gioco, apparentemente, sarà quello di rubare famose opere d'arte da musei e collezioni private, utilizzando le nostre furtive abilità e, in caso di estrema necessità, qualche arma (niente di cruento, piuttosto fumogeni e tranquillanti) per liberarci delle guardie. Non avremo solo i solerti guardiani di cui preoccuparci, però: un altro ladro cercherà di raggiungere i nostri obbiettivi prima di noi, e solo seguendo lo sviluppo della trama scopriremo di chi si tratta e perché è in competizione con noi. La presenza di questo avversario è interessante anche perché, non potendo "viaggiare" troppo carichi, dovremo lasciare buona parte dei nostri gadget in giro per il livello – e l'altro ladro potrebbe raccoglierli al posto nostro...

Anche se abbiamo la Monna Lisa in cassaforte, per ora possiamo dormire sonni tranquilli: *Picassio* non arriverà prima del 2001.



GIOCO D'AZIONE

QUANDO IL MONDO NON BASTA

La Electronic Arts ha rilasciato un comunicato stampa che dovrebbe farci venire l'acquolina in bocca: dopo essersi assicurata i diritti per creare giochi basati su James Bond, è riuscita a ottenere anche i diritti per il sistema grafico del superlativo *Quake III Arena*.
Il primo gioco basato su queste licenze sarà *The World Is Not Enough*, e dovrebbe essere un gioco d'azione ispirato a "Il Mondo Non Basta", presumibilmente con tanto di motoscafi corazzati, orologi con rampino e sottomarini nucleari tascabili.
Chissà, magari ci sarà anche la Cucinotta...
Vale la pena anche di segnalare *American McGee's Alice*, il gioco ispirato alle avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie, anch'esso fondato sulla tecnologia di *Quake III Arena*, mentre si prevedono annunci a proposito di altri giochi nei prossimi tempi.

PILLOLE

LUCASARTS: MENO DUE

Abbiamo appreso con un certo sconcerto che due importanti personaggi della LucasArts hanno abbandonato la casa di Guybrush Threepwood e Manny Calavera. Sia Tim Schafer (il creatore di *Grim Fandango*) che Jack Sorensen (il presidente della società) hanno infatti deciso di perseguire carriere personali. Purtroppo, nel caso di Tim, questa non sembra includere i videogiochi...

***UO 2*: L'ETÀ DEL VAPORE**

Stando a quanto riportato sul sito ufficiale (http://www.uo2.com) l'ambientazione di *Ultima Online 2* comprenderà parti provenienti dal futuro di Britannia – ma non aspettiamoci un classico futuro alla Asimov. Piuttosto, gli sviluppatori hanno optato per un mondo simil-vittoriano, in cui le macchine al vapore si affiancano alla magia...

E SOLENNEMENTE BATTEZZIAMO...

Il gioco finora conosciuto come *Project C* ha finalmente trovato un nome (speriamo definitivo): *Divinity, the sword of lies*. Il gioco, che dovrebbe arrivare verso la fine dell'anno, è un classico gioco di ruolo con ambientazione fantasy – orchi, incantesimi, eccetera – con grafica graziosa e buone credenziali. Al momento non ne sappiamo di più, ma rimedieremo presto.



GIOCO DI RUOLO

ARCANUM

...segue un sottotitolo assolutamente impronunciabile.

■ La divisione marketing abbia permesso agli sviluppatori di chiamare il gioco *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura*. Nome a parte, il gioco sembra più che appetitoso: sviluppato dal team Troika (che aveva sviluppato *Fallout*), si tratta di un gioco di ruolo ambientato in un mondo in stile Jules Verne – dove però la magia funziona.

Il sistema magico seguirà appunto questo approccio, permettendoci di scegliere fra i tradizionali incantesimi e invenzioni in stile Leonardo da Vinci, consentendo (auspicabilmente) una notevole libertà di gioco.

Anche il sistema di creazione del personaggio dovrebbe liberarci dalle solite costrizioni e offrire una considerevole flessibilità.

■ **Prepariamo grammofoni e ghette: *Arcanum* arriverà verso luglio.**



Probabilmente, dovremo iscriverci a un club per gentleman per ottenere armi speciali...

STRATEGIA

SUDDEN STRIKE

Niente maghi o alieni, ma carri e soldati.

■ Sebbene sia stata una delle più importanti pagine della storia recente (o forse proprio per questo), la Seconda Guerra Mondiale è un soggetto che viene raramente impiegato dai creatori di giochi strategici in tempo reale (tranne per la serie di *Close Combat*).

Questa lacuna sta per essere riempita da un gruppo di sviluppatori tedeschi, i CDV, che stanno per pubblicare *Sudden Strike*.

Il gioco, incentrato appunto sull'ultimo conflitto mondiale, offre cinque fazioni (Americani, Inglesi, Francesi, Russi, e Tedeschi), una valanga di missioni per ogni fazione (tra le quali anche una basata su "Salvate il soldato Ryan") e un considerevole numero di unità disponibili.

Sudden Strike abbandona, invece, la parte di gestione risorse tipica di questi giochi, per concentrarsi sul combattimento vero e proprio, con battaglie che comprendono fino a mille unità e la possibilità di usare il terreno e le condizioni atmosferiche a proprio vantaggio.

■ **i CDV contano di avere *Sudden Strike* pronto a marzo.**



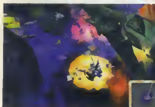
Niente poligoni, ma questo non dovrebbe pregiudicare la giocabilità.

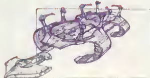
STRATEGIA

STAR TREK: ARMADA

È inutile resistere, prepariamoci ad essere assimilati!

Nella considerevole messe di giochi basati sulle avventure di Kirk, Picard e soci, mancava fino a ora uno strategico in tempo reale, se si esclude *Starfleet Command* (comunque piuttosto anomalo, come titolo strategico). La notizia del prossimo arrivo di *Star Trek: Armada*, quindi, dovrebbe fare felici i fan del genere e della serie. Il gioco, che offrirà la possibilità di combattere dalla parte della Federazione, dei Klingon, dei Romulani e dei Borg, è nelle fasi finali di realizzazione e dovrebbe essere pronto per la distribuzione alla fine di marzo. Tra le caratteristiche più importanti troviamo una trentina di tipi di astronave (ciascuna delle quali può essere dotata di varie armi), la possibilità di portare avanti ricerche scientifiche per sviluppare nuovi sistemi di combattimento, 26 missioni per giocatore singolo e, chiaramente, il supporto per il gioco via Internet.





■ **Verremo tutti assimilati alla fine di marzo. Forse...**


Dovremmo essere anche in grado di "Borghificare" le navi avversarie...

ARCADE

AIRFIX DOGFIGHTER

Non servono colla e taglierino per questi modellini.

È sempre più accreditata la teoria che vuole i giocattoli dotati di una coscienza propria. Basta uscire di casa per andare al parco e le automobiline cominciano a gareggiare lungo i lucidi pavimenti del corridoio, mentre i soldatini si lanciano alla conquista dei braccioli del divano. Il successo cinematografico di "Toy Story" non ha fatto altro che portare alla luce il problema ma, vista la naturale timidezza dei nostri compagni di gioco, l'unico mezzo per studiare questo interessante fenomeno è il nostro fidato computer. Titoli come *Re-Volt* e *Army Men* ci hanno permesso di esplorare in prima persona alcuni aspetti della vita dei balocchi, e ora è venuto il momento di estendere il "terreno di gioco" alle spericolate battaglie aeree tra i modellini di caccia della Seconda Guerra Mondiale. *Airfix Dogfighter* ci permetterà, infatti, di pilotare degli aeroplanini in plastica in scala 1:72, proprio come quelli che si possono acquistare nei negozi di modellismo. Tra le dodici stanze di un appartamento riprodotto in tre dimensioni, dovremo affrontare missioni di bombardamento, gare di velocità, combattimenti testa a testa e attacchi notturni, da soli o contro altri 8 nostri amici in multigiocatore. Aumentando di abilità, avremo accesso a mezzi di distruzione sempre più spettacolari, per un totale di 15 "aeroplani in scatola" volanti.

■ **Il sogno di tutti i modellisti diverrà realtà nel prossimo autunno.**


Riviviamo la battaglia d'Inghilterra nel nostro salotto.

PILLOLE

NIENTE GAMESCON
La manifestazione californiana dove avremmo dovuto vedere *Sacrifice* per la prima volta è stata cancellata per mancanza di fondi. La cosa ci turba non poco – anche perché adesso non sappiamo quanto dovremo aspettare per mettere le mani sul prossimo gioco della Shiny...

TRE PER LA STREGA DI BLAIR



Non stiamo parlando dei tre studenti del film (arrivato nelle sale italiane ai primi di febbraio), bensì dell'incredibile numero di giochi previsti dedicati all'argomento: ben tre. Il primo, previsto per l'estate, sarà ambientato nel 1941 e vedrà lo Stranger di *Nocturne* (di cui usa il sistema grafico) impegnato a risolvere i misteri del bosco di Blair. Il secondo, in fase di sviluppo da parte degli Human Head Studios, sarà invece ambientato nel 1886, mentre il terzo, che ci riporterà addirittura al 1785, sarà a cura della Ritual Entertainment (attualmente al lavoro su *Heavy Metal: F.A.K.K. 2*. La cosa più curiosa della faccenda, però, è il fatto che nessuno dei titoli sembra avere alcunché a che fare con il film a cui sono ispirati. Boh...





UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Quake III Arena spodesta il calcio e conquista l'ambita vetta...

1 - Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
2 - FIFA 2000 (EA Sports)	NOV 99, 9
3 - PC Calcio 2000 (Dinamic Multimedia)	MAR 00, 8
4 - Indiana Jones e la Macchina Infernale (LucasArts)	NAT 99, 8
5 - Tomb Raider - The Last Revelation (Eidos)	GEN 00, 8
6 - Ultima IX Ascension (EA/Origin)	GEN 00, 9
7 - Gabriel Knight 3 (Sierra)	GEN 00, 8
8 - Age Of Empires II: the Age of Kings (Microsoft)	DIC 99, 9
9 - Command & Conquer: Tiberian Sun (EA/Westwood)	OTT 99, 7
10 - Battlezone 2 (Activision)	DIC 99, 9
11 - Nocturne (Take 2)	NAT 99, 8
12 - Flight Simulator 2000 (Microsoft)	GEN 00, 9
13 - SWAT 3 Close Quarter Battle (Sierra)	FEB 00, 8
14 - Half-Life Opposing Force (Sierra)	FEB 00, 8
15 - Rogue Spear (Take 2)	DIC 99, 8
16 - Tony Tough (Protonic)	NAT 99, 7
17 - Rally Championship (Europress)	NAT 99, 8
18 - Seven Kingdoms II (Ubisoft)	NAT 99, 7
19 - Tarzan (Disney Interactive)	NAT 99, 6
20 - Septerra Core (TopWare)	FEB 00, 7

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per Il Mio Computer!



SPARATUTTO

TORNA WOLFENSTEIN!

Nuovamente circondati dai nazisti

Mentre stavamo per andare in stampa è arrivato l'annuncio bomba: dopo tante chiacchiere e voci di corridoio, è finalmente stato reso ufficiale il fatto che Activision produrrà il seguito di *Wolfenstein 3-D*, il gioco della id Software che ha dato il via al genere degli sparatutto tridimensionali. Il nuovo gioco, che si chiamerà *Return to Castle Wolfenstein*, ci vedrà nuovamente nei panni di William J. Blazkowicz, una spia Alleata mandata a intrufolarsi in un covo di nazisti che stanno sviluppando strane e pericolose tecnologie... Sviluppato dalla Gray Matter Interactive Studios (una società formata da ex membri della Xatrix Entertainment) e basato sul sistema grafico di *Quake 3 Arena*, ci aspettiamo grandi cose da questo gioco...



OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita nella Repubblica Ceca e a Cipro...

REPUBBLICA CECA	CIPRO
1. FIFA 2000	1. Tomb Raider: TLR
2. NHL 2000	2. FIFA 2000
3. Age of Empires II	3. Driver
4. Grand Theft Auto 2	4. Age of Empires II
5. Rogue Spear	5. Scudetto 3

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un ' occhiata a questa pagina!



INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE (Nat 99, 8)

Frusta e cappello a tesa larga potranno non sembrarci gli attrezzi del mestiere di un archeologo che si rispetti, ma saranno il nostro lasciapassare per i sedici livelli di questo emozionante videogioco. indy è tornato: che l'avventura abbia inizio!



MESSIAH (Feb 00, 8)

Il futuro dell'umanità si annuncia oscuro. La scienza sta per stringere un patto con Satana. L'unica speranza per la Terra risiede nelle mani paffutelle dell'angioletto Bob. Nei panni di questo simpatico e, all'apparenza, indifeso cherubino dovremo salvare il mondo. Ogni mezzo è lecito, a rischio della nostra aureola.



PLANESCAPE TORMENT (Feb 00, 9)

Dal variopinto universo del gioco di ruolo Advanced Dungeons & Dragons, approda agli schermi per computer anche la più bizzarra tra le ambientazioni fantasy. La trama é avvincente, i personaggi complessi e l'atmosfera intrigante. Non lasciamocelo scappare.



QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)

Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.



FIFA 2000 (Nov 99, 9)

Un fuoriclasse come *FIFA 2000* non ha certo bisogno di presentazioni e dimostra le sue qualità sul campo di gioco. I controlli migliorati e l'efficace sviluppo delle azioni permettono di disputare partite con la massima aderenza al calcio reale. La tradizione si rinnova e il nuovo millennio ha già eletto il suo titolo di calcio preferito.



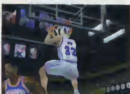
ULTIMA IX ASCENSION (Gen 00, 9)

Il ritorno alla grande del gioco di ruolo su computer non poteva che avere un nome, *Ultima IX*, e una firma, quella di Richard Garriott. Nell'ultimo capitolo della saga fantasy più amata nel mondo, si spalancano le porte di Britannia per l'ultimo e definitivo confronto con il malvagio Guardian.



SWAT 3 (Feb 00, 8)

Realizzato con la consulenza di esperti in servizio nelle SWAT di Los Angeles, questo gioco ci porta in prima linea con le squadre speciali di polizia. Vestendo la divisa blu, giocheremo ben 16 missioni. La grafica curata e l'intelligenza artificiale convincente ne fanno un titolo imperdibile per tutti gli appassionati di azione e strategia.



NBA LIVE 2000 (Feb 00, 8)

Sul lucido parquet del 2000, fa il suo ingresso anche la grande pallacanestro targata Electronic Arts. Le novità di questa versione includono la possibilità di gareggiare con le squadre di All Stars degli ultimi 50 anni, una modalità di gioco "arcade" per il basket spettacolo e l'onore di sfidare testa a testa il grande Michael Jordan.



AGE OF EMPIRES 2 (Dic 99, 9)

Il tempo corre nella clessidra e le grandi civiltà dell'antichità lasciano il posto ai regni medievali. Ancora una volta l'arena è il mondo e il premio è un posto nella storia. *Age of Empires 2: the Age of Kings* vanta ben 13 civiltà, 5 campagne di guerra storiche e tante nuove unità speciali.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

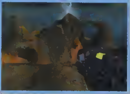
DAIKATANA
(Ion Storm/Eidos)



Fino a oggi, ogni annuncio riguardante l'uscita imminente di *Daikatana* era seguito puntualmente da brusche smentite. Questo mese la notizia è ancora più drastica. Si parla, infatti, di un rifiuto del titolo da parte della casa Eidos. Ammesso che la notizia si riveli fondata, viene da chiedersi come questo possa essere accaduto. È possibile che gli stessi sviluppatori si siano stancati del progetto e abbiano tentato di affibbiare alla casa produttrice un prodotto inadeguato? Forse siamo troppo cattivi, ma nel frattempo continuiamo a indagare.

TRIBES EXTREME
(Dynamix/Sierra)

Campane a morto per *Tribes Exterme* della Dynamix, che è stato definitivamente cancellato dai progetti della casa americana. La notizia non è però del tutto negativa. Buona parte di ciò che è stato sviluppato sotto l'aspetto multigiocatore, infatti, verrà messo a disposizione degli appassionati di questo titolo via internet e gratuitamente. Dopo questa decisione, gli sviluppatori potranno finalmente concentrare i loro sforzi su *Tribes 2*.
Per quanto ci riguarda, teniamo sott'occhio il sito www.dynamics.com e, nell'attesa, gustiamoci questa immagine di *Tribes 2*.



GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

INTERNET È NATA PER I MILITARI E GLI SCIENZIATI: NON PER I GIOCATORI. NESSUNO SI ASPETTAVA CHE UN SISTEMA DI COMUNICAZIONE A PROVA DI GUERRA NUCLEARE SAREBBE UN GIORNO DIVENTATO UN PASSATEMPO PIÙ POPOLARE DELLA TV – E ORA PAGHIAMO LE CONSEGUENZE DI QUESTA MIOPIA.

OPPORTUNITÀ

AL LAVORO!

Possiamo giocare prima di tutti e entrare anche nei titoli di coda!

Nel corso del prossimo mese, qualche fortunato giocatore avrà modo di diventare "beta tester", cioè collaudatore, di due giochi tra i più interessanti della futura ondata: *Anarchy Online* e l'attesissimo *Diablo II*

Le iscrizioni alla fase beta di *Anarchy Online* sono iniziate alla fine di gennaio, ma possiamo aspettarci che non vengano chiuse ancora per un po' di tempo, quindi diamoci una mossa, se vogliamo provare in anteprima questo gioco di ruolo online futuristico!

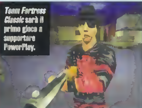
Invece, al momento in cui scriviamo è appena stato annunciato il programma del beta test di *Diablo II*, che in un primo momento comprenderà solo mille giocatori statunitensi ma verrà in seguito allargato anche ai giocatori provenienti dal resto del mondo

Per partecipare a questa seconda fase, sarà sufficiente collegarsi al sito della Blizzard (http://www blizzard com) e scaricare una versione particolare del gioco, con la quale potremo collegarci a Battle Net e giocare..



Dire che *Diablo II* ci sta facendo aspettare è un eufemismo...

Chiunque si sia avvicinato a Internet nell'ultimo anno, non può non aver notato la sua lentezza. Anche i fortunati utenti di linee ad alta velocità sperimentano momenti di frustrazione, quando i server tra noi e la nostra meta sono intasati – e quando si ha una connessione normale, questi momenti occupano la maggior parte del tempo di collegamento. La cosa si fa particolarmente odiosa, però, quando stiamo cercando di giocare: mezzo secondo di ritardo al momento sbagliato può trasformare un colpo vincente in un errore letale.



Team Fortress Classic sarà il primo gioco a supportare PowerPlay.

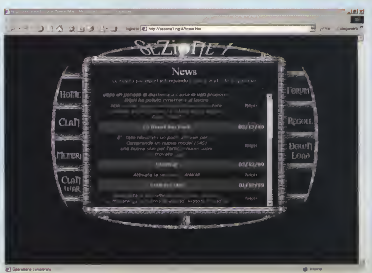
CLAN: HTTP://SEZIONE1.NGI.IT

CLAN: SEZIONE 1

Foto di clan in Rete

Questo mese visitiamo un clan di *Half-Life*: la Sezione 1. Il sito del clan (http://sezione1 ngi.it) è uno dei migliori visti finora, realizzato con una grafica personale e pulita dal webmaster NapH (membro, tra l'altro, del clan SoH di *Quake III Arena*). Non manca nessuna delle sezioni che ci aspettiamo da un sito del genere, quindi troveremo un forum, un'area dedicata alle notizie e una dedicata alle sfide.

Fondamentale per i membri, ma utile anche ai visitatori, l'area download, che comprende le mappe, le skin e i programmi necessari per giocare con (o contro!) la Sezione 1



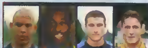
IL SITO DEL MESE

FIFAMANIA

Tutto il calcio download per download...

Se abbiamo la collezione completa di tutti i *FIFA* usciti fino ad ora, il sito che fa per noi è, senza dubbio, FIFAMANIA.
Il sito, creato e gestito da Fabio Rimoldini e Giorgio Lunardon, è uno dei più completi che si possano immaginare sull'argomento. Troveremo patch, file aggiuntivi, stadi, replay e tutto quanto ci possa venire in mente per *FIFA*, oltre a una sezione forum, una chatline e, addirittura, la possibilità di avere una email personalizzata (@fifamania.it).
A questo aggiungiamo anche l'organizzazione di tornei via modem e una grafica accattivante.
Non c'è dubbio, vale la pena di farci un giretto appena possibile.





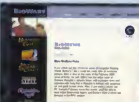
Il problema nasce dal fatto che Internet è stata originariamente pensata per uno scopo ben preciso, cioè permettere le comunicazioni anche in caso di guerra. Il sistema TCP/IP, quello con cui si trasmettono normalmente i dati via Internet, prevede tutta una serie di controlli e di correzioni di errore, pensati per garantire che i dati in trasmissione arrivino alla meta senza variazioni (un "non" che scompare dall'ordine "non lanciate i missili!" sarebbe piuttosto antipatico). D'altro canto, questi controlli hanno l'ovvio effetto di rallentare il tutto – con il caso estremo del "pacchetto perso". Le comunicazioni TCP/IP sono infatti basate su "pacchetti" di dati, che devono giungere a destinazione nello stesso ordine in cui sono stati trasmessi. Dunque, se per

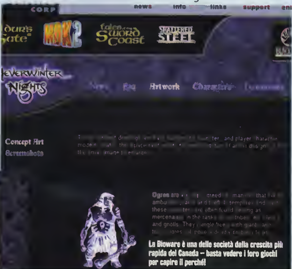
SOFTWARE HOUSE IN RETE

BIOWARE

Cosa succede quando due medici si mettono a fare giochi?

Pur essendo una delle più giovani e piccole software house, la Bioware è innegabilmente una delle più valide: successi passati come *Baldur's Gate* e capolavori annunciati come *MDK 2*, *Neverwinter Nights* e *Baldur's Gate II* non passano inosservati.
Il loro sito, http://www.bioware.com, è ottimamente realizzato senza essere "pesante" sul nostro browser, e offre informazioni sia sulla software house che sui giochi da loro prodotti. Particolarmente interessante è la presenza di forum sui quali potremo trovare anche messaggi degli sviluppatori stessi.





La Bioware è una delle società dalla crescita più rapida del Canada – basta vedere i loro giochi per capire il perché!

I MAGNIFICI 5

Diamo un'occhiata ai cinque siti più interessanti visti questo mese:

1) http://www.thecrq.com
Abbiamo mai pensato di essere il più forte o (più scarso) giocatore di *Quake*, *Half-Life* o *Unreal* del mondo? Ora possiamo sapere se è vero: basta collegarsi a questo sito per avere statistiche mondiali, aggiornate in tempo reale!

2) http://www.35millimetri.com
Se non ci ricordiamo in quali film ha recitato Kenneth Branagh, o quali erano gli attori in "Johnny Mnemonic", questo è il posto giusto. È presente anche un elenco dei film in programmazione nelle sale.

3) http://virgelio.virgilio.it
Il sito di Elio e Le Storie Tese. Serve aggiungere qualcosa?

4) http://www.gamasutra.com
Un sito creato per chi sviluppa i videogiochi, interessantissimo anche per chi ci gioca solamente. Attenzione, perché è spesso molto tecnico.

5) http://www.fantascienza.com
Tutta la fantascienza che vogliamo, in italiano. Da non perdere.

INTERNET

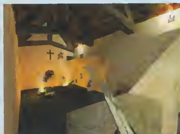
IL GRANDE FRATELLO CI GUARDA...

È recente la notizia che DoubleClick, una delle più grandi società di pubblicità in Rete, ha unito i suoi database con quelli di Abacus Direct. Non suona particolarmente minaccioso, però temiamo che lo sia. Il risultato di questa unione, infatti, è che DoubleClick, già in grado di seguire i nostri movimenti in rete, almeno per quanto riguarda i siti che ne portano i "banner", potrà anche conoscere i nostri dati personali, confrontando le proprie registrazioni con il database di Abacus Direct.

SITO DEL MESE

MOD: THEY HUNGER

La paura ci terrà compagnia



Questo mese parliamo di un Mod particolare. Innanzitutto, sebbene sia gratuito, si tratta di un prodotto assolutamente professionale, in secondo luogo, è stato creato da Neil Manke, un autore già famoso per lo splendido add-on *USS Darkstar* per *Half-Life*. La sua nuova opera, intitolata *They Hunger*, è qualcosa di molto diverso dalle solite mappe con lanciarazzi e alieni... Si tratta, infatti, di un'avventura horror, estremamente avvincente e studiata fin nel minimo dettaglio, che ci metterà nei panni di uno scrittore alle prese con un'invasione di non-morti, con eccellenti scene di intermezzo e colpi di scena che si susseguono lungo il corso del gioco.
Al momento in cui scriviamo, la mappa non è disponibile al pubblico - tuttavia entro breve dovrebbe essere possibile scaricarla gratuitamente dal sito http://www.dailyradar.com



They Hunger promette di essere una esperienza terrificante – ed è già in produzione un secondo episodio!

qualsiasi motivo, uno dei pacchetti non arriva al momento giusto, il computer ricevente ferma tutto, comunica il problema alla fonte e si mette lì tranquillo ad aspettare che arrivi quello corretto. In termini pratici, questo significa che basta un ritardo di pochi decimi di secondo per generarne uno molto più lungo. Un sistema per aggirare questo problema è quello dato dal protocollo UDP, che non è così "esigente" (e lento) come il TCP, tuttavia anche in questo caso i rallentamenti ci sono.
Una delle speranze per il futuro è il progetto PowerPlay, nato dallo sforzo congiunto della Valve Software (i creatori di *Half-Life* e *Team Fortress Classic*) e della Cisco (i produttori di buona parte delle infrastrutture di Internet). Nella prima fase, che dovrebbe iniziare verso marzo, gli sforzi saranno concentrati sul miglioramento della qualità del servizio, mentre in seguito verranno anche aggiunte nuove funzionalità.
Un aspetto particolarmente interessante di PowerPlay è che, con la fase 2, diventerà uno standard aperto e sono già molti gli sviluppatori che hanno dichiarato il loro interesse nell'utilizzarlo (per esempio, la Epic e la Bioware) - ma ciò non toglie che anche i giochi che non lo supportano direttamente dovrebbero trarre beneficio da un collegamento PowerPlay.
Non si sa invece quanto potrebbe costare (per il giocatore) un collegamento a un provider certificato PowerPlay - ma il fatto che per il provider ci saranno dei costi (per aggiornare l'hardware e via dicendo) probabilmente implica che saranno i giocatori a farne le spese...

Secondo le dichiarazioni della Valve, anche grosse differenze di velocità di collegamento non dovrebbero avere conseguenze troppo gravi.





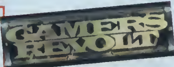
PROVIDER PER GIOCO

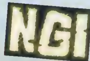
DIRETTAMENTE DALLA FONTE

Perché fare tanti giri, quando possiamo andare dritti al punto?

Grazie alla continua proliferazione di provider gratuiti di accesso a Internet, ormai è abbastanza consueto avere due o più abbonamenti con diversi provider, per le varie esigenze. E allora, perché non farcene uno anche per giocare?
Si tratta solo di scegliere: sia GamersRevolt che NGI, infatti, oltre ad essere due dei principali punti di riferimento per chi gioca in rete in Italia, offrono la possibilità di collegarsi direttamente ai loro server. In questo modo, anche chi gioca su una normale linea analogica dovrebbe poter ottenere velocità di collegamento più che rispettabili per giocare.
Per maggiori informazioni, colleghiamoci ai siti http://www.ngi.it e http://www.gamersrevolt.com.

GIOCHI COMPUTER





FORCE COMMANDER

Le armate di "Guerre Stellari" lanciano il loro attacco alla galassia.



L'arsenale imperiale sarà a nostra completa disposizione, e non mancheranno le nuove letali unità d'assalto.

La Ribellione si affiderà al coraggio e alla intraprendenza dei suoi eroi.

IL mese di settembre ha visto il ritorno di una delle favole più belle dell'età moderna. Le gesta di nobili cavalieri, principesse di regni paradisiaci e terribili emissari del male hanno preso vita davanti ai nostri occhi, alimentando con nuovo fuoco una passione che, per i fortunati amanti dei giochi per computer, non si era mai spenta. A differenza delle sorti che la saga di "Guerre Stellari" ha avuto sul grande schermo, infatti (ben sedici, gli anni che hanno separato l'ultimo capitolo della prima trilogia dal prequel, "Episodio I, La Minaccia Fantasma"), sono parecchi i giochi usciti in questi anni ispirati ai film di George Lucas



La raccolta delle risorse per alimentare le nostre offensive non sarà sempre agevole.

Non mancheranno i pianeti conosciuti nella trilogia cinematografica.

Comodamente seduti alla nostra scrivania, abbiamo potuto vestire i panni di un intrepido pilota di caccia stellare, addentrarci nei meandri delle più impenetrabili basi imperiali e persino impugnare l'elegante spada laser dei cavalieri Jedi. Ma il meglio deve ancora venire. Dopo due anni di intensa lavorazione, durante i quali si è assistito a una rivoluzione completa sotto l'aspetto grafico, sta per realizzarsi il sogno degli appassionati di strategia in tempo reale e "Guerre Stellari". Inesorabile come un'avanzata di quattropodi imperiali, *Force Commander* porterà direttamente in casa nostra le spettacolari battaglie terrestri e i mezzi che ci hanno lasciato a bocca aperta al cinema.

Nei panni dei Ribelli potremo attuare delle strategie mordi e fuggi.

L'ambientazione non potrebbe essere più propizia. Con *Force Commander* ci troveremo, infatti, a combattere durante il periodo in cui si ambienta la trilogia classica (per intenderci, quella di "Guerre Stellari", "L'Impero Colpisce Ancora" e "Il Ritorno dello Jedi"), quando il potente Impero Galattico è impegnato a schiacciare i focolai della Ribellione. Questo significa che disporremo di un arsenale vasto e micidiale, raddoppiato dalla possibilità di giocare con entrambi i fronti impegnati nello scontro. La evoluzione del gioco avverrà in maniera dinamica, modificando gli esiti della storia a seconda dei risultati conseguiti nel corso delle battaglie. Qualé che sia la parte per cui decideremo di combattere, dovremo affrontare una serie di missioni suddivise in tre capitoli principali. I programmatori parlano di una cinquantina di livelli, che spazieranno dai mondi già noti a pianeti mai visti prima. Per esempio, potremo combattere tra le intricate giungle di Yavin 4 (la base da cui partirà l'attacco alla prima Morte Nera), nei deserti di Tatooine (il pianeta desertico di Luke e Anakin Skywalker), oppure scontrarci sulle distese erbose di Corellia, tra le basi automatizzate dell'inedito pianeta Ruul e portare la battaglia fino alla calotta polare di Coruscant al centro dell'Impero. Naturalmente, ogni mondo avrà le

COSA E' CAMBIATO

Nel luglio '98, Giochi Per Il Mio Computer ha dedicato a *Force Commander* uno speciale di sei pagine. Come possiamo notare confrontando le immagini dell'epoca con quelle più recenti, sembra proprio di avere a che fare con giochi diversi. Salta all'occhio come l'impostazione 2D alla *Command & Conquer* (il grande padre di tutti i titoli strategici in tempo reale) sia stata abbandonata in favore di un ambiente completamente tridimensionale.



ISTANTANEA SU: FORCE COMMANDER

Casa: LucasArts

Sviluppatore: Interno

Genere: Strategico in tempo reale

Requisiti di sistema: Pentium II, 64 MB di RAM, Scheda 3D

Internet: www.lucasarts.com

Nei negozi: Prima dell'estate

Perché aspettarlo: Promette di farci rivivere in prima persona le spettacolari battaglie terrestri viste nei film di "Guerre Stellari".

proprie risorse naturali su cui fare affidamento per incrementare le nostre armate, nel caso di Tatooine potremo persino ricavare acqua dai famigerati vaporatori di condensa. Tutti gli aspetti riguardanti la gestione strategica delle forze al nostro comando saranno definibili nel dettaglio e per ottenere dei risultati vincenti sarà necessario capire come utilizzare le particolarità del nostro esercito. Se, giocando con l'Impero, avremo a disposizione una macchina bellica efficientissima, parteggiando per la Ribellione dovremo fare affidamento sulla qualità e l'esperienza delle nostre truppe, arrivando persino a "rubare" armi e tecnologia ai nostri nemici.

Le missioni ci vedranno impegnati nei compiti più vari, compresa l'esplorazione di mondi riprodotti in maniera completamente tridimensionale. Non mancheranno le azioni in cui dovremo catturare un edificio strategico, quelle in cui ci verrà richiesto di obliterare un obiettivo e quelle chiaramente ispirate agli scontri visti sul grande schermo (come la battaglia sul pianeta di ghiaccio Hoth de "L'Impero Colpisce Ancora").

Di vittoria in vittoria, il nostro esercito si personalizzerà e acquisirà esperienza. Sono previste un numero tra le 50 e le 100 unità differenti, tra installazioni, veicoli e mezzi. Accanto alle truppe d'assalto Imperiali e ai soldati Ribelli, potremo prendere il comando dei mastodontici mezzi d'assalto AT-AT, delle velobici, dei caccia ala-Y e dei bombardieri TIE, ma non mancheranno le novità, come gli Hopper e i carri armati d'assalto. La vera sorpresa che la LucasArts ha in serbo per noi è, però, un'altra e riguarda la cornice grafica in cui si ambienterà questa corsa alla conquista della galassia. Negli ultimi mesi, infatti, il sistema grafico di *Force Commander* è stato completamente rivoluzionato e queste immagini lo testimoniano più di mille parole. Il gioco sarà interamente tridimensionale e per girare richiederà le schede 3D. I vantaggi di questa nuova impostazione grafica ne influenzeranno profondamente la giocabilità. Per esempio, avremo a disposizione più telecamere in grado di muoversi liberamente all'interno del teatro d'azione, presentandoci la prospettiva migliore per gestire un attacco. Sarà presente anche una specie di "telecamera a spalla", che ci permetterà di vivere la battaglia al fianco dei nostri soldati. Dal punto di vista strategico, la presenza di un ambiente realmente tridimensionale ci farà muovere in uno scenario realistico, all'interno del quale le colline avranno un'importanza fondamentale per aumentare il nostro orizzonte visivo, e in cui ogni elemento naturale potrà essere sfruttato a nostro vantaggio, offrendo protezione dal fuoco degli avversari o rallentandone l'avanzata. Le scene di battaglia sono uno degli ingredienti più spettacolari nella serie cinematografica di "Guerre Stellari" e, come dimostra anche il recente "Episodio I", a loro si deve parte del suo successo. Non ci resta che aspettare ancora qualche mese per vedere se *Force Commander* sarà in grado di mantenere le sue promesse, e diventare una delle perle nella collana dei videogiochi ambientati in quella galassia lontana lontana.

GIOCHI COMPUTER





Gli elementi che abbiamo amato nella trilogia di "Guerre Stellari" caratterizzeranno le nostre battaglie.



La galassia di *Force Commander* sarà piena di insidie.

I CAVALIERI JEDI COLPISCONO ANCORA

Gli sforzi compiuti dalla LucasArts per ultimare *Force Commander* hanno causato il ritardo di un altro titolo molto atteso dagli appassionati di "Guerre Stellari". Stiamo parlando di *Obi Wan*, il gioco che dovrebbe metterci nei panni del cavaliere Jedi maestro di Anakin Skywalker, interpretato in "Episodio I, La Minaccia Fantasma" da Ewan McGregor. Le prime indiscrezioni vogliono che l'utilizzo della spada laser e dei poteri della Forza siano gli elementi caratterizzanti di questo nuovo sparatutto in prima persona, ambientato nella galassia creata da George Lucas. L'uscita di *Obi Wan* è prevista per Natale 2000, salvo prevedibili ritardi.

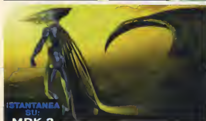


MDK 2

Il dottor Hawkins, Kurt e Max sono tornati!


Il guerrafondaio cane di *MDK 2* avrà molto più spazio nel nuovo capitolo creato dalla Bioware.


Sniper Mode: nascondiamoci in un angolo, attiviamo questa modalità e godiamoci il lusso di combattere senza correre alcun rischio.



Sniper: Bullet

94

ISTANTANEA SU: MDK 2

Casa: Virgin

Sviluppatore: Bioware

Genere: Azione in terza persona

Requisiti di sistema: P233, 32 MB, scheda 3D

Internet: www bioware.com

Nei negozi: in primavera

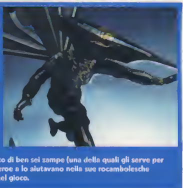
Perché aspettarlo: è un gioco d'azione con grafica spettacolare e un sano gusto per l'umorismo. Se il primo titolo ci ha appassionati, questo seguito non potrà certo lasciarci indifferenti

SEI anni fa una piccola casa di produzione inglese presentò al mondo dei videogiocatori un titolo che, grazie alla qualità delle sue animazioni e al suo notevole senso dell'umorismo, raggiunse una fama straordinaria. Il titolo era *Earthworm Jim*, lo sviluppatore Shiny Entertainment. Nel 1997, la stessa casa ha prodotto il primo *MDK*, un gioco d'azione in terza persona accolto da un notevole successo di pubblico e di critica. Non che *MDK* fosse il seguito di *Earthworm Jim*, ma certamente ereditava dal primo titolo una certa propensione per lo humor (che non guasta mai, nemmeno in un gioco che ci vede sparare a destra e a manca).

Ora ci troviamo a parlare del seguito di *MDK*, ma non dobbiamo più fare il nome di Shiny: lo sviluppo di quello che promette di essere un altro bestseller è stato infatti affidato a Bioware, casa canadese nota soprattutto per uno dei Giochi di Ruolo più acclamati di ogni tempo: *Baldur's Gate*. La cosa, sicuramente stravagante, non deve stupirci più di tanto, dato che l'azienda che si occupa della pubblicazione dei titoli di Shiny e Bioware è la stessa: la mitica Virgin! Se un appunto poteva essere fatto al primo *MDK*, questo riguardava il "peso" della trama nell'economia generale del gioco, che sembrava essere stata aggiunta all'ultimo momento. Tutto consisteva nel muoversi, controllando l'azione in terza persona, all'interno di livelli non troppo collegati tra loro, con l'unico obiettivo di colpire a morte i nemici (mostri venuti dallo spazio, chiamati Stream Riders) e portare a casa la pelle. Adesso i perfidi Stream Riders sono di nuovo sulla Terra. Evidentemente, la lezione che abbiamo dato loro tre anni or sono non è stata sufficiente: si sono riorganizzati e hanno pensato bene di ritornare all'attacco del nostro amato pianeta.

La novità principale di *MDK 2* riguarda i tre personaggi coinvolti, che sono questa volta parti attive nel gioco, avendo ognuno i suoi propri livelli, le proprie armi e i propri oggetti personali. Soprattutto, ed è ciò che più ci interessa in veste di videogiocatori incalliti,

IL PRIMO EPISODIO



In *MDK* vestivamo i panni di un personaggio chiamato Kurt Hectic, controllato con il sistema tipico dei giochi in terza persona, all'interno di ambientazioni tridimensionali antusiasmanti, pur non utilizzando l'accelerazione grafica che, a quei tempi, cominciava a essere di gran moda. La sua tuta speciale gli permetteva di lanciarsi nel vuoto a volare come una libellula grazie a un sofisticato paracadute, o di passare allo Sniper Mode che lo vedeva, in vesti di cecchino, sparare ai nemici da lunga distanza. I suoi inseparabili amici, il dottor Fluke Hawkins e Max, cane dotato di ben sei zampe (una delle quali gli serve per fumare il sigaro), supportavano il nostro eroe e lo aiutavano nelle sue rocambolesche avventure, pur senza entrare veramente nel gioco.



Le creature verdognole che incontreremo lungo il nostro percorso avranno intenzioni tutt'altro che amichevoli.



ogni personaggio ci consente una tattica di gioco differente. Le molte zampe di Max gli permettono di imbracciare più di un'arma per volta (dopo tutto si tratta di un cane nato per affrontare i nemici a "muso aperto"); il dottore, data la sua età ragguardevole, preferisce concentrarsi su attività più tranquille: quando giochiamo con lui, dobbiamo cercare di trasformare oggetti apparentemente insignificanti in armi micidiali, come se l'arzillo vecchietto fosse il papà (il nonno?) di MacGyver. Nonostante le sue doti d'inventore, comunque, anche Fluke sa farsi valere nei combattimenti. Kurt mantiene la tuta multifunzionale che indossava nel primo episodio, con tanto di paracadute e funzioni di cecchinaggio.

MDK 2 fonda le sue caratteristiche grafiche su un sistema brevettato da Bioware chiamato Omen, che consente l'animazione degli ambienti in tempo reale durante le partite. Anche l'animazione dei personaggi (sia i nostri tre eroi, sia i nemici) è stata creata utilizzando tecniche sofisticate. E si vede: dal punto di vista grafico, il gioco è davvero notevole. Gli effetti di illuminazione degli ambienti e le ombreggiature ci immergono in una dimensione sospesa tra realtà e finzione.

I livelli sono in tutto dieci. Se quelli iniziali sono ambientati sulla Terra, ci sposteremo poi su un'astronave in orbita e raggiungeremo infine una specie di universo parallelo. Nell'ultimo scenario, saremo alle prese con il capo degli Stream Riders in persona, e avremo la possibilità di decidere con quale dei tre personaggi affrontare la fine del gioco (ricordando che, a seconda della scelta fatta, la tattica che dovremo utilizzare sarà differente).

Le più di venti tipologie di nemici che affronteremo sono state create da Bioware con un occhio particolare verso i personaggi del primo episodio. Incontreremo un po' di tutto, da personaggi che mancano di reali intenti offensivi (e sono stati inseriti per dare al gioco un pizzico di humor) a mostri in grado di distruggerci in un colpo solo. In generale, si tratta sempre di creature progettate e inserite nell'azione, in modo da soddisfare due requisiti fondamentali: l'impatto visivo e la giocabilità.

Bioware ha dimostrato con *Baldur's Gate* di essere in grado di sviluppare un titolo di livello eccellente. Nel caso di *MDK2*, il precedente creato dal primo episodio ha fornito agli sviluppatori tutti i presupposti per realizzare un seguito in grado di appassionarci fino in fondo. Non ci resta che aspettarne l'uscita, per scoprire se l'obiettivo sarà davvero raggiunto...

"IL SANO UMORISMO DI *MDK 2* SI FONDE MAGICAMENTE CON L'ATMOSFERA DEL GIOCO..."

UN VIDEOGIOCO O UN CARTONE ANIMATO?

Earthworm Jim **è un videogioco, è il personaggio principale di una serie di cartoni animati Warner Bros, ed è anche un giocattolo di plastica che ha invaso i negozi americani dedicati ai più piccoli.**

Per quello che riguarda più direttamente il nostro amato mondo dei videogiochi, possiamo dire che questo titolo a scorrimento orizzontale rimane senza dubbio una delle esperienze interattive più divertenti che ci sia mai capitato di provare. Divertente, appassionante, perfettamente disegnato, è riuscito a farsi amare anche dalle tastiere dei nostri PC (che, si sa, non vanno solitamente d'accordo con questo genere di giochi). Se non abbiamo mai avuto la fortuna di giocarci, possiamo fare una ricerca in Rete e scaricare nel nostro computer una delle tante versioni dimostrative ancora in circolazione.





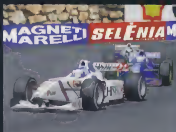
GRAND PRIX 3

INTERVISTA CON IL GENIO!

È la simulazione di F1 più attesa della storia dei giochi di corse per PC, ed è quasi pronta. In questa intervista esclusiva, il leggendario Geoff Crammond ci svela un po' di segreti sullo sviluppo di *Grand Prix 3*.

Gli sviluppatori di videogiochi sono personaggi interessanti. Alcuni sono dei gran chiacchieroni (soprattutto gli americani), mentre altri evitano ogni forma di pubblicità come la peste. Geoff Crammond - il padre della serie F1 Grand Prix - rientrerà pure nella seconda categoria, ma resta comunque uno dei progettisti di videogiochi più talentuosi in circolazione. Ottenere udienza da parte sua è stata una vera impresa, ma ne valeva la pena visto che il genio inglese, finalmente, racconta ai lettori il suo prossimo capolavoro annunciato: Grand Prix 3.

GMC: Cos'hai fatto dopo *Grand Prix 2*? Ti sei messo subito a lavorare a *GP3* o ti sei preso un periodo di pausa dai videogiochi?
Geoff: Tutto il team di sviluppo di *GP2* si è preso una meritata vacanza di circa tre mesi dopo l'uscita del gioco, dopodiché ci siamo messi a testa bassa a lavorare su *GP3*.
GMC: Cosa ne pensi dei moltissimi giochi di F1 che sono usciti ultimamente?
Geoff: Non mi piace commentare i giochi degli altri.
GMC: Pensi che qualche titolo si sia avvicinato alla straordinaria qualità di *GP2*? O credi che *GP3* sarà il primo titolo a "batterlo"?
Geoff: *GP2* ha rappresentato il massimo che potevamo fare quando l'abbiamo realizzato. *GP3* rappresenta il massimo che abbiamo potuto adesso.
GMC: Cosa ne pensi del fatto che le licenze dei diritti di F1 non siano più concesse in esclusiva, e quindi più sviluppatori possano realizzare videogiochi ufficiali?



Geoff: Questa nuova politica non ha condizionato affatto lo sviluppo di *GP3*. Indipendentemente da quello che fanno gli altri, stiamo lavorando per realizzare il miglior gioco di F1 in assoluto. Sarebbe lo stesso se avessimo la licenza solo noi, o se ci fossero altri venti titoli ufficiali.
GMC: Perché la stagione di riferimento è quella del 1998 e non l'ultima?
Geoff: Perché un sacco di lavoro indispensabile per rendere accurata la simulazione dipende dalla stagione di riferimento, e se avessimo scelto l'ultima avremmo dovuto ritardare la data di uscita del gioco. C'è molta attesa per *GP3* e non si può non tenerne conto. Ci dedicheremo alla stagione 1999 prossimamente...
GMC: Il sistema grafico di *GP3* è un'evoluzione di quello di *GP2* o è totalmente nuovo?
Geoff: Direi che è sostanzialmente del tutto nuovo.
GMC: L'avvento delle schede acceleratrici 3D dopo l'uscita di *GP2* ha modificato il tuo approccio alla programmazione di *GP3*?
Geoff: Fondamentalmente no. Tranne per il fatto che le schede acceleratrici vanno supportate, e questo ha richiesto del tempo di sviluppo.
GMC: Che novità tecnologiche troveremo in *GP3*?
Geoff: Abbiamo cercato di tenere il passo con le novità e i cambiamenti della F1 in questi anni. La differenza più evidente è la forma delle vetture, che adesso adottano tutte la configurazione col muso rialzato, hanno le protezioni laterali dell'abitacolo per la sicurezza del pilota e soprattutto sono





TUTTO QUELLO CHE ABBIAMO SEMPRE VOLUTO SAPERE SU *GRAND PRIX 3*

I brevi comunicati e le successive fugaci apparizioni di *Grand Prix 3* hanno a malapena lasciato intuire le potenzialità di quello che è preannunciato come il miglior gioco di F1 di tutti i tempi. La discrezione che circonda il lavoro degli sviluppatori è tale che sono trapelate pochissime informazioni sul prodotto. *GP3* ha ricevuto un'accoglienza trionfale al debutto sulla scena pubblica, nell'ultima edizione dell'ECTS di Londra, dove però era proposto unicamente nella versione grafica software e soltanto il circuito di Monaco. Ciò nonostante, è sembrato a tutti incredibile. Qui è riassunto tutto quello che sappiamo, in questo momento, su *GP3*.

- Il gioco è stato sviluppato su licenza dell'organo ufficiale di governo della Formula 1.
- Riprodurrà fedelmente e completamente le squadre, i piloti e i circuiti del Campionato Mondiale 1998.
- Potremo gareggiare nelle modalità corsa veloce, gara singola o stagione completa.
- L'interfaccia del menu è stata revisionata, semplificando l'accesso alle funzionalità di gioco, compresa la corsa veloce.
- Saranno a nostra disposizione otto aiuti alla guida (opzionali): frenata e cambio automatici, recupero da testacoda, indistruttibilità, traiettoria ideale, marcia consigliata, aiuto alla trazione e allo sterzo.
- La telemetria ci permetterà di studiare attentamente le nostre prestazioni monitorando velocità, sterzo, giri motore, acceleratore, freno, marce, accelerazioni longitudinale e trasversale e, per ciascuna sospensione: altezza da terra dinamiche, compressione della molla e slittamento del pneumatico.
- Le modifiche di assetto di livello standard ci permetteranno di configurare l'incidenza delle ali (anteriore e posteriore), la ripartizione di frenata e i rapporti delle marce. Quelle avanzate invece riguardano la scelta di molle, altezze da terra (statiche), ammortizzatori e barre antirollio. Sarà implementata una guida in linea di riferimento per aiutarci nel difficile compito della regolazione della vettura.
- Pare che sarà implementato una sorta di abitacolo virtuale, come nei più recenti simulatori di volo.
- Ci saranno cinque livelli di difficoltà, da esordiente a asso.
- Sarà implemento un gran numero di visuali, sia per giocare sia per gustare al meglio i replay.
- Le modalità multigiocatore ci permetteranno di sfidare un amico sullo stesso computer, alternandoci al volante, oppure di collegarci ad altri computer tramite cavo seriale o rete locale.
- Girerà sia in modalità grafica software sia accelerata dalle schede 3D

20 cm più strette. La cilindrata del motore è stata ridotta da 3500 a 3000 cc, ma i motori girano più velocemente e dunque la potenza è ritornata ai livelli del 1994. L'aderenza però è ridotta poiché le monoposto montano pneumatici scanalati. Tutte queste cose sono state accuratamente simulate in *Grand Prix 3*.

GMC: Hai lavorato a stretto contatto con veri tecnici di F1 nel corso dello sviluppo di *GP3*?

Geoff: Naturalmente. Abbiamo usufruito di un grande aiuto da parte delle squadre di F1, con dati tecnici e visite alle officine e ai circuiti. Ottenere queste informazioni dettagliate ci ha permesso di rendere *GP3* un'esperienza di gioco davvero vicina alla realtà.

GMC: La riproduzione dei circuiti è stata migliorata rispetto a *GP2*?

Geoff: Sì. Sviluppando *GP3* abbiamo avuto accesso a materiale più completo: mappe topografiche e foto originali di tutti i circuiti, quattro dei quali sono totalmente nuovi.

GMC: Quali novità grafiche conti di introdurre in *Grand Prix 3*?

Geoff: Non ci piace svelare in anticipo le caratteristiche dei nostri giochi, ma confesserò che sono stato molto felice che *GP3* sia stato premiato col titolo di "gioco PC ufficiale della fiera" all'ultimo ECTS semplicemente sulla base della versione grafica non accelerata che avevamo portato laggiù. Soprattutto perché il potenziale grafico di *GP3* è molto, molto più alto.

GMC: Ci possiamo aspettare innovazioni come safety car e meccanici ai box animati?

Geoff: Senza entrare nei dettagli posso dire che il nostro obiettivo è migliorare la serie *Grand Prix* sempre più ogni anno che passa.

GMC: Le vetture dei diversi team saranno effettivamente diverse in termini di prestazioni o soltanto nella livrea? Sai che questa è stata una delle critiche che è stata mossa a *GP2*…

Geoff: La nostra filosofia è che le vetture gestite dal computer rispecchiano i valori reali, mentre la monoposto del giocatore, qualunque essa sia, ha le stesse prestazioni della macchina migliore.

GMC: Saranno reintrodotte le variazioni meteorologiche, misteriosamente scomparse in *Grand Prix 2*?

Geoff: Sì.



GMC: E come influenzeranno la guida?

Geoff: Difficile rispondere. Diciamo che la pista bagnata esalta il talento naturale dei piloti…

GMC: Avete sviluppato un modello di danni più avanzato per *GP3*? Avete pensato a riprodurre realisticamente anche incidenti, testacoda, forature, per tenere il passo con giochi come *TOCA 2*?

Geoff: Tanto per dirne una, in *GP3* le vetture si possono addirittura ribaltare. E persino i detriti degli incidenti si comportano in modo realistico!

GMC: Il comportamento della vettura cambierà in scia di un'altra monoposto? L'aderenza e la tenuta di strada in curva risultano deteriorate come nella realtà?

Geoff: Sì. Abbiamo un sistema di completa modellazione aerodinamica nel gioco.

GMC: Cosa ci puoi dire dell'intelligenza artificiale dei piloti di *GP3*? Sono molto più bravi di quelli di *GP2*?

Geoff: Penso che i giocatori in *GP3* troveranno i piloti avversari più… umani che mai!

GMC: *GP3* sarà perfettamente giocabile anche con la tastiera – come del resto i suoi due predecessori – o la proliferazione di volanti e kit di guida a buon mercato vi ha spinto a concentrarvi su questo tipo di controllo?

Il frutto di anni di duro lavoro sarà presto a nostra disposizione!







Per ora il sistema grafico è solo software. Presto però saranno disponibili le prime informazioni sul supporto delle schede 3D.





Geoff: Supporteremo quante più periferiche di controllo ci consente il tempo, ma consideriamo la gestione della tastiera peculiare e dunque sarà efficace come sempre anche in *GP3*.

GMC: Cosa puoi anticipare dei requisiti di sistema di *GP3*? Sai bene che molti giocatori solo recentemente hanno potuto giocare *GP2* in SVGA con tutti i dettagli grafici attivati...

Geoff: Chiunque possieda un PC di ragionevole potenza potrà apprezzare *GP3*. Abbiamo mantenuto un sistema grafico solo software, in aggiunta a quello che sfrutta le schede acceleratrici 3D, proprio per garantire la massima compatibilità. Naturalmente, migliore è il PC,



migliore sarà il gioco. Abbiamo fatto un gran lavoro in questo senso, anche per liberare il giocatore dall'assillo della configurazione grafica.

GMC: *GP2* è stato distribuito con un bel numero di funzionalità mancanti, come gli effetti meteo e il gioco in rete. Adesso rimpiangi di non aver realizzato patch o aggiornamenti per quel gioco?

Geoff: Come ho detto prima, da quando siamo ritornati al lavoro ci siamo concentrati esclusivamente su *GP3*. Dedicarsi all'evoluzione di *GP2* non ci avrebbe dato tempo di sviluppare un nuovo gioco.

GMC: Avrai certamente notato su Internet l'incredibile supporto non ufficiale offerto ai tuoi giochi (editor di tutti i tipi e perfino nuove piste!). Li avete in qualche modo aiutati o incoraggiati? E *GP3* sarà aperto allo sviluppo "libero"?

Geoff: Fin dall'inizio ci siamo concentrati esclusivamente su *GP3*. Questo è tutto.

GMC: Il team di sviluppo si è rafforzato per realizzare *GP3*? Di quali caratteristiche del gioco sei personalmente responsabile?

Geoff: La dimensione del team è aumentata significativamente, e mi aspetto che continui così per la realizzazione di *GP4*, *5*, *6* e *7*, mi auguro. Rimarrò sempre responsabile al 100% del cuore della simulazione e delle funzionalità del gioco; ma il nuovo team Microprose Motor Sport con sede in Inghilterra ha contribuito moltissimo alla realizzazione complessiva del prodotto. Questa innovazione significa che d'ora in poi uscirà un titolo della serie *Grand Prix* ogni anno, aggiornato con una nuova stagione!

GMC: Puoi confessarci qualche caratteristica che non farai in tempo a inserire in *GP3*?

Geoff: Anche stavolta temo che non potremo mettere l'opzione "vento nei capelli"...

GMC: Ci puoi confermare l'uscita prevista per la primavera di quest'anno?

Geoff: Sì.

GIOCHI COMPUTER

BREVE STORIA DI GEOFF CRAMMOND

È una leggenda dei videogiochi sin dai primi anni Ottanta. Ogni gioco che Crammond ha sviluppato è stato un successo. Pochissimi dei suoi colleghi possono dire altrettanto.



SUPER INVADERS 1981, BBC

Una versione di *Space Invaders*. Quando l'intelligenza artificiale non esisteva.



AVIATOR 1982, BBC

Uno dei primi simulatori di volo mai realizzati. La prima simulazione in senso assoluto realizzata da Geoff.



REVS 1984, BBC & C64

Una brillante simulazione di una monoposto di Formula 3, con un grande modello di guida e belle visuali.



THE SENTINEL 1986, C64, Spectrum, ST & Amiga

Un bizzarro gioco di strategia in tempo reale in cui era necessario giocare d'astuzia.



STUNT CAR RACER 1989, C64, ST & Amiga

Il primo gioco di guida con grafica poligonale e su piste assurdamente contorte.



F1 GRAND PRIX 1992, Amiga, ST & PC

Un successo senza precedenti nelle simulazioni di guida, merito della grafica e della straordinaria accuratezza.



F1 GRAND PRIX 2 1996, PC

Leggendario. Oltre un milione di copie vendute in tutto il mondo. Tuttora da molti considerato il miglior gioco di F1.

I MIGLIORI GIOCHI DEL 2000

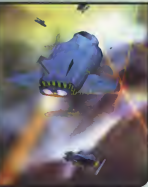
QUALI SONO I GIOCHI CHE DOBBIAMO ASPETTARE NEL PRIMO ANNO DEL NUOVO MILLENNIO? GIOCHI PER IL MIO COMPUTER HA SETACCIATO E INTERROGATO TUTTE LE SOFTWARE HOUSE PER SCOPRIRE QUALI SONO I TITOLI DA TENERE D'OCCHIO: DA *ALONE IN THE DARK 4* A *BLACK & WHITE*, DA *GRAND PRIX 3* A *GALLEON*, DA *HALO* A *TEAM FORTRESS 2*, LE SORPRESE E IL DIVERTIMENTO NON MANCHERANNO DI CERTO!

A

ALLEGIANCE

Sviluppatore: Microsoft Research Games
Casa: Microsoft
Previsto per: Secondo trimestre

Le sfide in rete di Microsoft continuano con un altro sparatutto 3D. La concorrenza è notevole, visto che usciranno anche *Starlancer* e *Freelancer*, ma *Allegiance* ha qualche asso nella manica. Innanzitutto può essere soltanto giocato sulla Internet Gaming Zone, con una modalità per scontri immediati che affianca un complesso sistema di campagna globale chiamato Alliance Zone. I giocatori devono dichiarare la loro appartenenza a una delle civiltà presenti, e poi difenderla unendosi a uno squadrone di volo. Si potranno pianificare strategie prima degli scontri, assegnare ruoli differenti, gestire le risorse fra uno o due giocatori, e così via. Si potrà scegliere dove volare, su cosa volare e come comportarsi: ogni giocatore giocherà un ruolo importante nel complesso della guerra. Come per *Team Fortress 2*, è il gioco di squadra organizzato che ha catturato la nostra attenzione.





4 WHEEL THUNDER

Sviluppatore: Kalisto
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

Al momento Kalisto si sta concentrando su vane console, ma a quanto pare questo nuovo gioco per Dreamcast nuscirà ad arrivare anche sul vecchio caro computer verso la fine dell'anno. Sotto le apparenze, [illegible] praticamente l'ultimo titolo della serie [illegible] *Ultimate Race*. Dune buggy mostruose, moto a quattro ruote, jeep e camion da paura sono i veicoli [illegible] gareggiare. Resta da vedere se *4 Wheel Thunder* riuscirà a rimpiazzare *Ultimate Race Rally* o se sarà semplicemente una sua variante.



AIRPORT INC

Sviluppatore: Krisalis
Casa: Take Two
Previsto per: Primo quarto

Forse tutti quei vecchi film drammatici e finto realistici alla "Airport" possono essere la fonte di ispirazione degli sviluppatori inglesi Krisalis per questo curioso titolo gestionale. Nei panni del direttore di un aeroporto, dovremo gestire i bagagli, la sicurezza e il controllo delle piste. La gestione del traffico aereo è, ovviamente, una parte importante del gioco, con elementi collaterali come i ristoranti e i parcheggi dell'aeroporto che hanno comunque la loro influenza. Un possibile successo a sorpresa in questo genere imprevedibile.

ALIEN BREED CONFLICT

Sviluppatore: Team 17
Casa: Hasbro/Microprose
Previsto per: Terzo trimestre

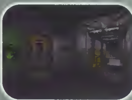
Dovremo controllare una squadra di soldati dalle differenti caratteristiche, che vanno dalle abilità psichiche alla capacità di pilotare veicoli e macchinari.
Nonostante l'impostazione in tempo reale delle battaglie contro gli alieni, sembra di trovarsi di fronte a un clone di *X-COM*, con tanto di possibilità di preparare trappole e addirittura di piazzare telecamere per seguire i movimenti nemici.



ALLODS 3: REDEMPTION

Sviluppatore: Nival Entert.
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trimestre

Nival [illegible] un gruppo di sviluppatori [illegible] già [illegible] sciuti [illegible] due *Rage Of Mages*. Il terzo capitolo di questa [illegible] serie [illegible] un ter[illegible] to [illegible] int[illegible] ramente [illegible] 3D [illegible] [illegible]



AMEN: THE AWAKENING

Sviluppatore: Cavedog
Casa: GT Interactive
Previsto per: da definire

Continua il lavoro sullo sparatutto in prima persona della Cavedog, centrato prevalentemente sulla trama e sulla profondità del personaggio principale, nonostante la storia (milioni di persone che nel 2033 diventano [illegible] perte di sangue per colpa di [illegible] pensare al solito gioco d'azione [illegible] alla *Quake*. Anche i livelli dovrebbero essere diversi dal solito: saranno presenti degli "atti" progettati in maniera simile ai moduli dei giochi di ruolo. [illegible] danno *Amen* per can[illegible], ma la speranza è l'ultima a morire.



AMERICAN MCGEE'S ALICE

Sviluppatore: Rogue
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Quarto trimestre

Noi tutti siamo favorevoli a promuovere il nome dello sviluppatore piuttosto che quello della casa editrice, ma mettere il nome nel titolo (manco fosse Martin Scorsese) ci sembra esagerato! Anche perché McGee è noto soltanto agli appassionati vecchia data dei giochi della id Software (il che spiega perché *Alice* utilizza il sistema grafico di *Quake III*). Si tratta di una rivisitazione del personaggio di Lewis Carroll, posto al centro di un avventura in terza persona. Siamo nel paese delle meraviglie o in quello delle idee folli?

360

Sviluppatore: Smart Dog
Casa: Cryo
Previsto per: Terzo trimestre

[illegible] tito[illegible] di questo sparatutto in prima persona [illegible] sce alla modalità di fuoco a 360 gradi di [illegible] in stile hovercraft progettati sia per le gare [illegible] combattimenti. [illegible] scenario del gioco è la [illegible] sommersa dagli [illegible]

Age Of Empires II Expansion Pack

Sviluppatore: Ensemble
Casa: Microsoft
Previsto per: Secondo trimestre

[illegible] di espansione per [illegible] ottimo gioco di [illegible] attualmente in fase di lavorazione in [illegible] Microsoft. Se sarà bello quanto *Rise Of Rome* [illegible] primo cap[illegible] [illegible] di che div[illegible] questa volta.

Age Of Sail

Sviluppatore: Talonsoft
Casa: Take Two
Previsto per: Terzo trimestre

[illegible] t [illegible] p[illegible] nd[illegible] u[illegible] a [illegible] isa dai soliti wargam[illegible] un viaggio nei m[illegible] [illegible] di molti secoli [illegible] gioco di c[illegible] non ci [illegible] anco a notizie [illegible] realizzerà [illegible] stessa competenza [illegible] realizzano i [illegible] guerra, farà [illegible]

AI Wars – The Awakening

Sviluppatore: Nexus Informations Systems
Casa: Da definire

[illegible] d[illegible]az[illegible] one [illegible] centrata [illegible] acker, [illegible] di u[illegible] [illegible] trasferire un' [illegible] Nexus [illegible] g[illegible] [illegible] tramite il [illegible]

Apocalypse 2000
Sviluppatore: Future Primitive
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

Un altro gioco on-line, con un'ambientazione contemporanea, ma con molti elementi fantasy per attrarre un maggior pubblico

Arabian Nights
Sviluppatore: Interno
Casa: Cryo
Previsto per: Terzo trimestre

Cryo continua a saccheggiare la letteratura e la storia, basandosi questa volta sulle "Mille e una notte" per realizzare un gioco di strategia e gestione risorse in tempo reale.

Arcanum
Sviluppatore: Troika G.
Casa: Sierra
Previsto per: Terzo trimestre

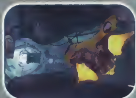
Da alcuni degli autori di *Fallout*, ecco un altro gioco di ruolo di ambientazione cyber fantasy per appassionati. L'introduzione di un sistema grafico moderno e di modalità multigiocatore dovrebbero renderlo ... attraente

Armada
Sviluppatore: Metropolis
Casa: da definire
Previsto per: Terzo trimestre

Arriva a un gioco di ... questa volta di carattere ... spaziale. I personaggi evolvono man mano che catturano ... navi spaziali ed ... più per col... un verso

Army Men: Air Attack
Sviluppatore: 3DO
Casa: 3DO
Previsto per: Secondo trimestre

... ora una volta ... guerra fra soldatini ... marroni e verdi, in ... missioni con ... guerra aerea



ANACHRONOX

Sviluppatore: Ion Storm
Casa: Eidos
Previsto per: Terzo trimestre

Come? Un altro gioco della Ion Storm in ritardo? Non esattamente sorprendente. A dire il vero potrebbe valere la pena aspettare, visto che le idee di Tom Hall sull'importanza della trama dimostrano una comprensione di cosa rende grande la serie *Final Fantasy*. Dovremo controllare inizialmente tre personaggi, per poi espandere il gruppo a sette eroi, nella ricerca per tutta la galassia di un'antica razza aliena che potrebbe salvare l'universo. Non si tratta quindi di uno sparatutto, nonostante usi il sistema grafico di *Quake II*.



ANARCHY ONLINE

Sviluppatore: Funcom
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trim.

Totalmente incentrato su di un mondo multiplayer in rete (la moda del momento), questo gioco non si basa però su spade e incantesimi. Si tratta invece di un gioco di fantascienza ambientato fra 30.000 anni diverso dalla concorrenza, la trama narra della misteriosa corporazione Omni-tek e di un gruppo di clan ribelli.
Un ottimo pretesto per tanti scontri a missioni, con la tipica struttura di un gioco di ruolo, ma con un sacco di armi futuristiche che dovrebbero garantire una certa originalità a tutto l'insieme.



ARCATERA

Sviluppatore: Westk Ent.
Casa: Ubi Soft
Previsto per: Primo trimestre

Promettente cocktail di gioco di ruolo medioevale alla *Wizardry* e di controllo dei personaggi alla *Command & Conquer*, *Arcatera* dovrebbe riuscire a ritagliarsi un suo pubblico. La struttura di gioco è piuttosto rigida, imperniata su di un'investigazione che deve essere risolta in tre settimane e che fungerà da sfondo per i più tradizionali elementi da gioco di ruolo (punti ferita, combattimenti...).
Un'enorme città popolata da migliaia di abitanti autonomi è un ulteriore tocco di originalità di questo titolo.



ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Sviluppatore: Interno
Casa: 3DO
Previsto per: Primo trimestre

Il terzo capitolo con i soldatini della 3DO subirà un cambio di ambientazione, spostandosi nello spazio con tanto di alieni e veicoli spaziali aggiunti alla solita formula di gioco. L'esercito marrone si allea con gli alieni, mentre quello verde guidato da Sarge si unisce a Tina Tomorrow, leader delle truppe spaziali. Aspettiamoci nuove armi, scogli, soldatini e scenari diversi da quelli in scala gigantesca a cui eravamo abituati ... infarcita di nuovi bonus e qualche caratteristica aggiuntiva.



ASCENDENCY 2 MULTIVERSE

Sviluppatore: Logic Factory
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

Il primo capitolo della serie era un discreto clone fantascientifico di *Civilization*. In particolare il suo albero dello sviluppo tecnologico era molto interessante, come anche le sue mappe stellari in 3D. Cinque anni dopo, gli sviluppatori ci riprovano utilizzando la stessa formula di base ma con un universo multigiocatore on-line permanente invece della struttura per giocatore singolo. Il sistema grafico previsto per Hydra 3D si occuperà di abbellire il tutto, nel tentativo di sfidare il predominio di Sid Meier



ASHERON'S CALL

Sviluppatore: Turbine Games
Casa: Microsoft
Previsto per: Primo trimestre

La risposta di Microsoft a *Everquest* offre maggiori opportunità di personalizzare i personaggi rispetto al suo rivale, un mondo più vasto da esplorare e combattimenti controllati con il mouse più interattivi. L'aspetto più interessante è il sistema di alleanze, che rende possibile scalare le gerarchie delle organizzazioni con l'aiuto di altri giocatori. Si potranno pagare o incoraggiare in vari modi gli altri giocatori (specialmente i nuovi arrivati) affinché si iscrivano a clan, gilde o società, un incentivo alla collaborazione fra gli utenti!

ALONE IN THE DARK 4

Sviluppatore: Darkworks
Casa: Infogrames
Previsto per: Quarto trimestre

Sono ormai passati sette anni da quando *Alone In The Dark* dimostrò per la prima volta l'efficacia di un sistema grafico 3D per provocare spaventi nel giocatore. Anche se ormai quell'avventura a inquadrature fisse e i suoi macchinosi combattimenti contro i morti viventi sembrano un po' datati, la stessa formula è stata ripresa con successo da *Resident Evil*. Ora la Darkworks è intenzionata a riprendersi l'idea, tornando ancora una volta in territorio lovecraftiano, e precisamente nel 1906. Per ora non si sa ancora nulla della trama, né se il gioco utilizzerà ancora un'impostazione con visuali statiche precalcolate, o se le foto presentate sono invece prese da scenari interattivi in movimento. Infogrames è intenzionata a farne il suo gioiello di punta per il 2000, per cui aspettiamoci grandi cose.

B17: THE MIGHTY EIGHTH

Sviluppatore: Wayward
Casa: Hasbro/Microprose
Previsto per: Primo trimestre

Liberamente ispirato alla vecchia simulazione di B17 della MicroProse, questo gioco potrebbe riportare la casa produttrice ai fasti da essa raggiunti alcuni anni fa nel genere. Mentre altri simulatori si accontentano di rappresentare aerei a uno o due posti, questo si propone di rappresentare l'intera squadra di dieci uomini all'interno di un bombardiere della Seconda Guerra Mondiale. Non dovremo gestire ogni ruolo contemporaneamente, ma sarà comunque necessario maturare competenza in ognuno di essi per vincere la campagna. Sarà anche possibile assumere un ruolo di supporto, volando in un caccia di scorta (con fino a 12 bombardieri e 8 caccia per formazione) o impersonando un pilota della Luftwaffe. Ogni aereo ha un suo posto di pilotaggio virtuale e presenta un accurato modello dei danni, mentre il sistema grafico 3D utilizza rivoluzionarie tecniche procedurali per rappresentare le superfici.

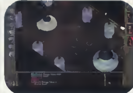




ATRIARCH

Sviluppatore: World Fusion
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

Il debutto della World Fusion sarà un titolo in rete esclusivamente multigiocatore con visuale 3D alla *Asheron's Call* e *Everquest*, ma con la profondità e flessibilità di *Ultima Online*. Sarà possibile costruire edifici o comprare appezzamenti, modificando così il mondo di gioco.
Anche il terreno sarà deformabile, mentre per guadagnarsi da vivere si potrà scegliere tra diverse professioni "alternative" alla *Ultima* come gestire un mercato o costruire un impero, per chi non ama avventurarsi e combattere mostri.



BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Sviluppatore: Bioware
Casa: Virgin
Previsto per: Quarto trimestre

Il secondo capitolo di *Baldur's Gate* affonda le sue radici in profondità nel sistema di regole Dungeons & Dragons, molto più del suo predecessore. Missioni più complesse, un mondo più dettagliato e un sistema di controllo dei personaggi più potente: ecco alcune delle caratteristiche che lo renderanno maggiormente gradito ai puristi, grazie anche ai ritocchi apportati dai programmatori (movimento dei personaggi e modalità multigiocatore) rispetto all'originale.

BATTLECRUISER MILLENNIUM

Sviluppatore: 3000 AD Inc
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trim.

Sembrerebbe (il condizionale è d'obbligo) che Derek Smart sia riuscito a eliminare i bachi dal *Battlecruiser* originale. Finalmente riscritto per Windows, il gioco sfrutta le schede acceleratrici e presenta tutti gli elementi del ponte di comando e delle viste di pilotaggio interamente rielaborati come modelli 3D. La campagna consiste di 15 missioni e offre una nuova galassia da esplorare, più il supporto per fino a otto giocatori. Speriamo che sia la volta buona!

BATTLE ISLE 4

Sviluppatore: Cauldron
Casa: Blue Byte
Previsto per: Terzo trimestre

Mentre la Blue Byte mantiene la supervisione sulla trama e sull'idea, il lavoro di programmazione per il quarto capitolo della serie *Battle Isle* è stato affidato a un team esterno slovacco. Con un nuovo approccio e un interamente rinnovato sistema grafico, il gioco riprenderà la storia dove era terminato *Incubation*. Questo significa che l'azione si svolgerà in 3D, ma con un'impostazione su larga scala e con la solita struttura a turni che caratterizza lo stile da wargame tradizionale della serie. Blue Byte mantiene la bocca chiusa sui dettagli...



BEETLE CRAZY CUP

Sviluppatore: Chaos Effect
Casa: Infogrames
Previsto per: Primo trimestre

Questo gioco di corse è un vero e proprio tributo al Maggiolino. Tutte le versioni della vettura presenti nel gioco sono ispirate a vere modifiche di diversi artisti: dal buggy Beetle Baja al Manx creato nel 1964 da Bruce Meyer, passando per l'attuale Nuovo Maggiolino e il classico furgoncino Volkswagen che fa molto hippy, per un totale di circa quaranta mezzi. La colonna sonora anni '60 accompagna le corse su 52 tracciati, con tanto di nitroglicerina per i salti, gare sulla spiaggia e americanate con ruote gigantesche come quelle dei camion.



BLADE

Sviluppatore: Rebel Act
Casa: Infogrames
Previsto per: Secondo trim.

Nel periodo che ci è voluto alla Rebel Act per realizzare il suo gioco di combattimenti all'arma bianca, Hollywood ha fatto in tempo ha scrivere, girare e distribuire un intero film con lo stesso titolo (che non c'entra nulla, però). Ma dopotutto si tratta di un gioco molto ambizioso, basato su di un sistema grafico 3D propriprevisto perrio capace di gestire effetti di luce e ombra misteriosi e d'atmosfera, con un arsenale di armi e una varietà di movimenti per i personaggi da far impallidire *Die By The Sword* e *Deathtrap Dungeon*.

Arrival

Sviluppatore: Smoking Gun
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

Un'avventura 3D che si ispira alle teorie di cospirazioni rese celebri dalla serie "X-Files" e da quei libri che affermano che le piramidi furono costruite dagli alieni di Atlantide.

Astro Knights

Sviluppatore: Synthetic Dimensions
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

Dopo aver realizzato un cartone animato con grafica generata al computer, Synthetic vuole sfruttare parte del lavoro per realizzare un gioco ispirato ad esso.

Athletics (titolo provvisorio)

Sviluppatore: Midas
Casa: Midas
Previsto per: Secondo tr.

La licenza ufficiale non è ancora stata confermata, ma Midas vuole certamente sfruttare le prossime Olimpiadi di Sydney a fini commerciali per promuovere questa moderna simulazione multi-evento.

Battlecruiser 3020AD: Redemption

Sviluppatore: 3000 AD
Casa: Da definire
Previsto per: Terzo trimestre

Immediatamente dopo *Millennium* arriverà questo altro titolo, più un complemento che un seguito. Sono già previsti anche *Battlecruiser 3030AD* e *B. Online*.

Blitz: Disc Arena

Sviluppatore: Southend Interactive
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto t.

Immaginiamo un incrocio fra *Quake* e il violentissimo gioco di sport *Speedball*. Gli sviluppatori vogliono utilizzare effetti di luce più avanzati e realistici di quelli visti finora.

BLACK & WHITE

Sviluppatore: Lionhead
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Quarto trimestre



Fiumi di inchiostro sono già stati spesi per questo gioco, che continua a stuzzicare la nostra fantasia. Per la prima volta siamo di fronte a un gioco di Peter Molyneux dotato di una grafica capace di trasformare in qualcosa di convincente la sua visione di un mondo malleabile e interattivo. Il processo organico di creare un proprio mostro è affascinante, con i suoi poteri e il suo aspetto che cambiano a seconda delle variabili in gioco. Anche l'interfaccia "a riconoscimento di gesti" sembra una bella trovata, come anche l'idea di lanciare incantesimi con i movimenti del mouse: incredibile che nessuno ci abbia mai pensato. E poi ci sono i classici temi di Molyneux: l'energia magica, il potere nei combattimenti che deriva dal supporto dei nostri cittadini... Il tutto più convincente che mai, specialmente in modalità multigiocatore. Sarà questo il titolo più importante del 2000?

BC
Sviluppatore: Intrepid
Casa: Activision
Previsto per: Quarto t.

[illegible] secondo gruppo di sviluppatori associato alla Lionhead di Molyneux [illegible] sfuggire il titolo [illegible] questo loro debutto [illegible] il sito [illegible] di Black & White [illegible] niente altro.

Blood & Lace
Sviluppatore: GMM Ent.
Casa: Da definire
Previsto per: Terzo t.

[illegible]ente un gioco italiano che [illegible] di portare [illegible] vita del genere [illegible] con una trama [illegible] di un testo [illegible] Parigi del [illegible] secolo e [illegible] bizzarre [illegible] The Dark [illegible]

Brothers in Arms
Sviluppatore: Grimmware
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo t.

[illegible] strategia [illegible] nella se[illegible] [illegible] grafica [illegible] tatti[illegible]

Brunswick First Strike Bowling
Sviluppatore: Gamefx
Casa: THQ
Previsto per: Secondo t.

[illegible] tutti [illegible] la Game FX [illegible] una [illegible] note [illegible] vedremo [illegible]

Business Strategy
Sviluppatore: Monte Cr.
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo t.

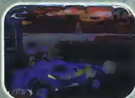
[illegible] grande [illegible] za e [illegible]



BLOCKWAR

Sviluppatore: KaosKontrol
Casa: Da definire
Previsto per: Terzo trimestre

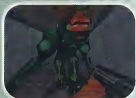
Questo gioco di strategia in tempo reale [illegible] a promettere [illegible]. Secondo gli autori il titolo offre [illegible] urbana alla *Grand Theft Auto* [illegible] controllo delle [illegible] di *Total* [illegible]
[illegible] ai denti [illegible] con [illegible] sono [illegible]



CARMAGEDDON TDR 2000

Sviluppatore: Torus
Casa: SCi
Previsto per: Terzo trimestre

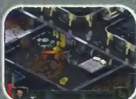
Qualcuno è rimasto disgustato dalla possibilità di stirare i pedoni nei due precedenti *Carmageddon*? Peccato, perché la formula rimarrà inalterata. Il sistema grafico 3D dovrebbe girare al doppio della velocità di quello di *Carmageddon 2*, con l'aggiunta però di tutti gli effetti di luce, bump mapping e riflessi possibili e immaginabili. Le tre modalità di gioco consistono in una campagna, in una di gioco libero, e negli scontri tutti contro tutti in dieci arene.



CHEMICAL EXISTENCE

Sviluppatore: Red Genesis
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo t.

Uno dei pacchetti di espansione più interessanti fra quelli annunciati, *Chemical Existence* rinnova totalmente *Half Life* spostandone l'azione in un ambiente più quotidiano, con ghetti, strade alla Chinatown e molte sezioni all'aperto. Saranno presenti veicoli acquatici e terrestri, anche se la trama che coinvolge uno stabilimento chimico, le solite creature mutanti e un imponente arsenale di armi non sembra diversa da quella di molti altri sparatutto.



CHIMERA PROJECT

Sviluppatore: Clockworks Ent.
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

[illegible] tentat[illegible] fast[illegible] *Diablo* [illegible] *No Remorse* [illegible] adotta un [illegible]



CIVIL WAR GENERALS III

Sviluppatore: Impressions
Casa: Sierra
Previsto per: Terzo trimestre

[illegible] *Homeworld*, [illegible] rappresenta [illegible] americano [illegible] dettagli [illegible] precedenti. Oltre ai [illegible] controlli delle unità [illegible] un modello [illegible] tempo reale [illegible] giocatore al [illegible] mento [illegible] rappresentato [illegible]



CLOSE COMBAT V

Sviluppatore: Atomic
Casa: Mindscape
Previsto per: Quarto trimestre

È appena uscito *Close Combat IV* ed è già stato annunciato il capitolo successivo. Come i precedenti titoli Atomic, anche il quinto farà uso di un sistema strategico in tempo reale per rappresentare battaglie su scala ravvicinata.
Probabilmente verrà utilizzato lo stesso stile grafico, ma saranno aggiunte nuove animazioni e un sistema di intelligenza artificiale interamente rifatto. Non si sa ancora il periodo in cui sarà ambientato, ma di sicuro saranno presenti unità anfibie: è quindi da escludere, probabilmente, una campagna desertica!



COMMANDOS 2

Sviluppatore: Pyro
Casa: Eidos
Previsto per: Quarto trimestre

Al momento il gioco preferito dai nostalgici della Seconda Guerra Mondiale è l'ottimo *Hidden And Dangerous*, e *Commandos 2* dovrà impegnarsi seriamente se vorrà riuscire a intaccarne il successo. Questo comporta l'introduzione di un nuovo sistema grafico con personaggi 3D, quattro visuali, rappresentazione dell'interno degli edifici, missioni notturne e obiettivi più vari (navi, aerei, sottomarini). I commando sono più caratterizzati e possono usare una grande varietà di veicoli, nonché interagire maggiormente con gli scenari.



CONQUEST: FRONTIER WARS

Sviluppatore: Digital Anvil
Casa: Microsoft
Previsto per: Secondo t.

Questo gioco si propone di riprodurre combattimenti spaziali su vasta scala ma invece della semplice struttura basata sulla trama del titolo a cui si ispira, *Conquest* permette scontri fra due o quattro razze con gestione delle risorse ed elementi di sviluppo scientifico e di ricerca, tipici di questo genere, che porteranno alla possibilità di sviluppare tecnologie migliori. Gli ammiragli delle flotte sono autonomi, e vi sono 16 enormi sistemi solari da esplorare e governare.



CREATURES 3.5 DOCKING STATION

Sviluppatore: Cyberlife
Casa: Mindscape
Previsto per: Terzo trimestre

Questo disco aggiuntivo per *Creatures 3* contiene nuove funzionalità Internet, nuove specie con cui interagire, nuove aree da esplorare e nuovi "agenti". Tutto... nuovo, insomma!
Dato l'incredibile successo riscosso dai suoi predecessori, non dubitiamo affatto che anche questo nuovo capitolo toccherà il cuore di molti appassionati di queste creaturine!



CRIMSON SKIES

Sviluppatore: Zipper Int.
Casa: Microsoft
Previsto per: Terzo trimestre

Basato su un gioco di ruolo da tavolo, *Crimson Skies* è ambientato in un universo alternativo, che nel 1937 vede la presenza di stravaganti e tecnologici aeroplani e nel quale gli Stati Uniti sono soltanto un vacillante insieme di piccole nazioni. L'unica via utilizzabile per i trasporti di persone e di merci è quella aerea, ma le rotte commerciali sono assediate dai pirati. Aspettiamoci celebri ambientazioni americane, aerei dall'aspetto insolito e un sacco di dirigibili: un gioco più unico che raro nel suo genere.



CROC 2

Sviluppatore: Argonaut
Casa: Fox Interactive
Previsto per: Secondo t.

Ancora una volta orientata al pubblico più giovane, l'ultima avventura di Croc riprende la struttura a piattaforme alla Mario del suo predecessore, con l'aggiunta di nuovi elementi. La caratteristica più interessante (e rischiosa) di tutte è la modalità Omniplay, che consente a due giocatori di suddividersi il controllo di Croc! Gli altri nuovi ritocchi includono il triplo salto, la capriola, il nuoto, la capacità di dondolarsi dalle liane e alcuni veicoli da guidare, come un deltaplano, un carrello da miniera e una mongolfiera.



DARK REIGN 2

Sviluppatore: Pandemic
Casa: Activision
Previsto per: Secondo t.

Le caratteristiche di *Dark Reign 2* sono sempre più allettanti: sono stati implementati cicli giorno-notte, e si parla persino di sincronizzare i cicli lunari con le maree!
Il potenziale offerto dagli ambienti 3D sembra essere stato sfruttato meglio che in *Warzone 2100*, con unità subacquee, terrestri e aeree che interagiscono nei combattimenti grazie a realistici calcoli della mira e delle traiettorie di fuoco.
Se il primo capitolo era soltanto un clone di *C&C*, questo risplende di luce propria e potrebbe oscurare i titoli della Westwood.

COLIN MCRAE RALLY 2

Sviluppatore: Interno
Casa: Codemasters
Previsto per: Secondo trimestre



Allo stato attuale il re del genere è *Rally Championship*, ma Codemasters non ha intenzione di cedere. L'obiettivo è rendere *CMR 2* ancora più realistico e preciso del predecessore, grazie a un miglior controllo, un modello dei danni più dettagliato e tracciati più vicini alla realtà. La programmazione viene portata avanti indipendentemente da quella della versione PlayStation, per consentire una resa grafica più spettacolare: gli scenari offrono una complessità doppia rispetto all'originale, grazie all'elevato livello di dettaglio degli elementi a bordo pista, riprodotti a partire da foto scannerizzate. Anche le vetture sono più complesse, con migliori riflessi e giochi di luce, segnaletica funzionante e danni realistici.
Si possono persino vedere paraurti e spoiler che si staccano!
Se solo vendessero questo gioco con un bel volante in omaggio...

Comanche 4

Sviluppatore: Novalogic
Casa: Novalogic
Previsto per: Da definire

Proprio quando pensavamo che ormai fosse tutto finito, la Novalogic ha deciso di risuscitare la serie dedicata agli elicotteri che diede inizio all'uso della grafica voxel diversi anni fa.

Civilian Flight Simulator

Sviluppatore: Jane's
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Terzo trimestre

Prima o poi doveva accadere: Jane's accantona le armi e si dedica a una simulazione di volo priva di combattimenti. Non si sa ancora, però, se essa sarà orientata verso il pubblico di *Flight Unlimited* o verso quello di *Microsoft Flight Simulator*.

Chessmaster 8000

Sviluppatore: Mindscape
Casa: Mindscape
Previsto per: Terzo trimestre

L'ultima versione del best-seller scacchistico offre un nuovo sistema grafico, un'intelligenza artificiale migliorata e una sezione di apprendimento per i bambini. Per il resto, niente di nuovo.

Corporation

Sviluppatore: Auran
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

Mentre *Dark Reign 2* è nelle mani amorevoli della Pandemic, il primo capitolo era stato sviluppato dai canadesi della Auran. Alcune delle idee che erano rimaste incompiute dopo quel gioco hanno finalmente trovato posto in *Corporation*.



DEEP FIGHTER

Sviluppatore: Criterion
Casa: Ubi Soft
Previsto per: Primo trimestre

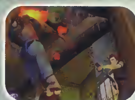
I Criterion sono gli stessi autori di *Sub Culture*, un gioco subacqueo con alcune idee interessanti. *Deep Fighter* ne riprende alcuni elementi, in particolare gli effetti grafici e il modello fisico che gestiva i movimenti nell'acqua, incorporandoli però in un gioco di maggiore impatto. Nei panni di un agente della squadriglia Deep Fighter, dovremo affrontare una serie di missioni di ricognizione, salvataggio e attacco, nelle quali avremo anche a nostra disposizione il controllo di droidi e di sonde sottomarine.



DEUS EX

Sviluppatore: Ion Storm
Casa: Eidos
Previsto per: Da definire

Warren Spector, il geniale produttore di tanti capolavori della Origin (uno su tutti, *System Shock*), è a capo di questo progetto, basato su di un sistema grafico che si basa su quello di *Unreal* e che permette la gestione della fisica di tutti gli oggetti. La trama, complessa e ricca di azione, è ambientata nel 2052, anno in cui una setta antichissima sta tramando per dominare il mondo. Il nostro eroe, un agente potenziato per via nanotecnologica, conosce i loro piani e inizia una lunga ricerca di alleati per sconfiggere la minaccia.



DEVIL INSIDE

Sviluppatore: Gamesquad
Casa: Cryo
Previsto per: Secondo trimestre

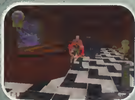
E ora qualcosa di completamente diverso. Questi sviluppatori francesi (capitanati da Hubert Chardot di *Alone In The Dark*) hanno concepito una storia su di un serial killer fuggito dall'inferno e rifugiatosi a Hollywood. Molto alla *Shadowman*, tranne per il fatto che potremo controllare un poliziotto capace di invocare il proprio demone personale. Con il poliziotto l'impostazione sarà da classico sparatutto, mentre con il demone Dove potremo volare, usare armi magiche e affrontare ostacoli altrimenti insormontabili.



DIABLO 2

Sviluppatore: Blizzard
Casa: Sierra
Previsto per: Primo trimestre

A prima vista risulta difficile capire come mai ci sia voluto così tanto tempo per realizzare il seguito del celebre gioco fantasy [illegible] tutto è stato rivoluzionato [illegible] cinque classi fra cui scegliere (paladini, barbari, negromanti, sacerdotesse [illegible]) bestiario totalmente rinnovato [illegible] potenti incantesimi e un [illegible] incredibilmente più vasto [illegible]. Quella che non dovrebbe essere cambiata [illegible] orientata all'azione [illegible] che al gioco di ruolo [illegible].



DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Sviluppatore: Da definire
Casa: Fox Interactive
Previsto per: Secondo trimestre

Non si tratta di un gioco ispirato a un film in particolare, ma un prodotto a sé stante certo, c'è John McClane, ma la trama è totalmente nuova. La struttura tripartita è identica a quella del primo *Die Hard Trilogy*: inseguimenti in automobile, azione in terza persona e sparatorie in prima persona alla *Virtua Cop*, il tutto ambientato nella città che splende anche di notte. Povero Bruce Willis... non può nemmeno giocare a blackjack senza essere disturbato dai soliti terroristi arrabbiati!



DRAGONFLIGHT

Sviluppatore: Interno
Casa: Grolier
Previsto per: Terzo trimestre

Il gioco tratto dai best seller di Ann McCaffrey sta procedendo lentamente ma con sicurezza: ora il sistema grafico 3D vanta un bel po' di novità, fra cui la tecnologia a portali e la capacità di gestire un buon numero di personaggi contemporaneamente. Le ultime immagini presentate mostravano finalmente anche i draghi, per la gioia di tutti i fan. Come nei libri, l'arrivo della Stella Rossa minaccia la vita sul pianeta Pern: la storia in cinque capitoli introdurrà però anche altri pericoli e sottotrame. Il tutto ricorda un po' *Drakan*, ma speriamo che abbia più spessore.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Sviluppatore: Westwood Studios
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Quarto trimestre

Anche chi non ama i giochi di strategia punta e clicca resi celebri dalla serie *Command & Conquer* deve ammettere che *Renegade* rappresenta un apprezzabile cambio di direzione. Nei panni di un solitario commando della GDI, potremo finalmente maneggiare direttamente tutti i giocattoli che finora abbiamo fatto utilizzare alle nostre minuscole truppe. Potremo finalmente avvicinarci al campo di battaglia con una visuale da dietro le nostre spalle, per infiltrarci nel territorio dei NOD e penetrare nelle loro basi potremo così farle esplodere da dentro, mentre finora ne abbiamo ordinato la distruzione a distanza! Completano il quadro tutti i classici veicoli della serie e la possibilità di rubare la tecnologia del nemico. Anche se la Westwood non è famosa per la grafica dei suoi prodotti, il sistema 3D di *Renegade* è una rivelazione: superbo nel rappresentare esterni dettagliati, ma anche nel gestire interni pieni di soldati.
Non ci resta che pazientare.



Dragon's Lair 3D
Sviluppatore: Interno
Casa: Blue Byte
Previsto per: Quarto trimestre

[illegible] questo perzi[illegible] del classico da sala [illegible] questo titolo p[illegible] intera una struttura a [illegible] *Raider*, con mo[illegible] nemi[illegible] attivis[illegible] animatore del gioco [illegible] Don Bluth, [illegible] progetto, e [illegible] avrebbe [illegible] [illegible]

Dawn Of Darkness
Sviluppatore: Ward Six
Casa: Secondo trimestre
Previsto per: Primo trimestre

[illegible] to pi[illegible] up[illegible] per volta [illegible] mato questa [illegible] total conversion (u[illegible] che mod[illegible] gioco) [illegible] addirittura [illegible] grafico [illegible] perrio, [illegible] Renaissance.

Demon Stalkers II
Sviluppatore: Clockworks
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

[illegible] un segno di [illegible] versione completa [illegible] questo titolo [illegible] *Diablo* [illegible] creazione [illegible] perso[illegible] potrebb[illegible] ato su [illegible] un[illegible] azione.

Descent 4
Sviluppatore: Volition
Casa: Virgin
Previsto per: Quarto [illegible]

[illegible] pare che [illegible] verranno [illegible] ta tec[illegible] della [illegible] e del[illegible]



DUNGEON SIEGE

Sviluppatore: Gas Powered Games
Casa: Microsoft
Previsto per: Quarto trim.

Chris Taylor, la mente dietro *Total Annihilation*, ha rivelato alcuni dettagli del suo primo titolo per la neonata Gas Powered Games. Si tratterebbe di un gioco di ruolo fantasy incentrato sull'azione, una specie di *Final Fantasy VIII* con un'ambientazione alla *Diablo*, giocabile sia con un eroe solitario che con un intero gruppo di personaggi. A quanto pare, la tecnologia propriprevisto perria "Siege Engine" può gestire ambienti al chiuso e all'aperto senza problemi di alcun tipo.

ELDORADO

Sviluppatore: Totally Games
Casa: Activision (da confermare)
Previsto per: Da definire

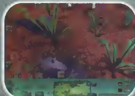
Il team di sviluppo di Larry Holland è noto principalmente per la serie *X-Wing*, ma il loro nuovo progetto (il primo di un'intera serie) e un titolo di carattere storico. Aspettiamoci un gioco d'azione e d'avventura in 3D multiutente, che riflette l'amore del suo autore verso l'antropologia, l'archeologia e la storia.
Più di queste curiose ambizioni, ci preoccupa il fatto che ora la LucasArts è priva dei suoi migliori programmatori di simulatori spaziali...



EMPIRE EARTH

Sviluppatore: Stainless Studios
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trimestre

Non è che ci piaccia riproporre ogni anno gli stessi giochi, è solo che molti continuano a slittare, proprio come questo titolo di Rick Goodman (uno degli autori del primo *Age Of Empires*). Anche se non ci sono molte novità rilevanti, il progetto è ancora vivo, un ampio orizzonte temporale, più gli elementi di commercio e diplomazia alla *Civilization* sono le sue caratteristiche più interessanti.



EMPIRE OF THE ANTS

Sviluppatore: Microids
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

Sim Ant incontra *Command & Conquer* in questa complessa rappresentazione della vita delle formiche, basata sull'omonimo libro. Costruire un formicaio per le nostre rosse creature e combattere contro le aggressioni umane sono gli obiettivi primari. Un ambizioso sistema di intelligenza artificiale gestirà la nostra comunità sotterranea virtuale: chissà se fra le missioni dovremo anche rubare le bottiglie di birra e portarle nella nostra tana! Comunque sembra interessante.

ENEMY ENGAGED: COMANCHE HOKUM

Sviluppatore: Razorworks
Casa: Empire
Previsto per: Sec. trimestre

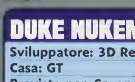
Il secondo simulatore della Razorworks si concentra sul KA 52 russo e sul Comanche statunitense, con un nuovo sistema grafico 3D per rappresentare più nitidamente il terreno a bassa quota, abitacoli e strumenti interamente tridimensionali, nemici e alleati più intelligenti e una vasta scelta di missioni di vario genere.
Resta invariata la fedeltà alle leggi fisiche reali e potrà contare sulla presenza di una campagna dinamica.



EVOLVA

Sviluppatore: Computer Artworks
Casa: Virgin
Previsto per: Sec. trimestre

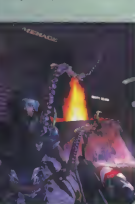
Un altro gioco che attendiamo da anni e che promette di sfruttare al massimo gli effetti 3D permessi dalle nuove schede. L'idea di base è unica e promettente, basata su del cacciatori di geni che utilizzano il DNA dei loro nemici per evolvere in creature più avanzate.
Lo stile grafico fotorealistico cattura perfettamente l'idea, ma resta da vedere l'impatto sulla giocabilità dei miliardi di combinazioni genetiche possibili.



DUKE NUKEM FOREVER

Sviluppatore: 3D Realms
Casa: GT
Previsto per: Secondo trimestre

Dopo due anni e tre cambiamenti di sistema grafico, finalmente possiamo dire che questo sparatutto riesce a fare cose che nessuno avrebbe creduto possibili, pur essendo basato sulla tecnologia di *Unreal*. Dopo che *Unreal Tournament* e *Quake III Arena* hanno esplorato a fondo il settore del multigiocatore, *DNF* torna al buon vecchio sparatutto pensato per giocatore singolo sfidando *Half Life* (e anche superando lo) nel campo della trama, dell'ambientazione e della grafica. La Las Vegas virtuale brucia indelebilmente sullo schermo, mentre l'animazione scheletrica dei personaggi permette ai nemici di muoversi e morire come nemmeno John Woo avrebbe mai potuto immaginare. Il dettaglio è poi maniacale, al punto che le slot machine nei casinò funzionano! Comunque, grazie all'uso del sistema grafico di *Unreal*, anche la sezione multigiocatore dovrebbe essere uno spettacolo.



Destroyer Command

Sviluppatore: SSI
Casa: Mindscape
Previsto per: Secondo trimestre

Un altro simulatore navale dalla SSI, con battaglie 3D in tempo reale gestite in modo simile a *Silent Hunter II* (con il quale il gioco sarà compatibile). La differenza consiste nel fatto che in questo caso gli scontri saranno in superficie al comando di una nave invece che di un sommergibile.

Destruction Derby 3

Sviluppatore: Studio 3
Casa: GT
Previsto per: Da definire

Dagli autori di *Newman Haas Racing* e di *F1 99*, il seguito di una serie creata originariamente dai Reflections di *Driver*.

Drakan 2

Sviluppatore: Surreal Software
Casa: GT
Previsto per: Quarto trimestre

Anche se il dragone era veramente un capolavoro, il gioco originale era carino ma con qualche pecca di troppo. Speriamo che il seguito vi ponga rimedio.

Driver 2

Sviluppatore: Reflections
Casa: GT Interactive
Previsto per: Quarto trimestre

Un altro seguito con la stessa formula: inseguimenti cittadini di stampo cinematografico con un'ambientazione sulla scia di Starsky e Hutch.

DroneZ

Sviluppatore: Zetha Gamez
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trimestre

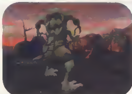
...gn... t... nte appare qua... gioco d sport futu... *DroneZ* contiene ... effetti d as... rb ... di ... amp di g... stranezze del ... ance...

FORMULA 1 GRAND PRIX 3

Sviluppatore: Geoff Crammond
Casa: Hasbro/Microprose
Previsto per: Secondo trimestre

Geoff Crammond, l'uomo che costruisce quasi da solo i suoi capolavori, sta per regalarci il terzo capitolo della sua più celebre creatura. Siamo emozionati all'inverosimile anche se al momento l'accelerazione 3D non è ancora stata complprevisto permente implementata nonostante questo, le vetture e le piste offrono già tutta l'atmosfera giusta, e i cruscotti virtuali ci fanno sentire veramente al posto di guida. Stranamente il gioco è ancora basato sulla stagione 1998, ma questo difetto è compensato da un nuovo modello fisico che consente addirittura di capottare totalmente la macchina Chi ama mettere a punto il proprio bolide troverà pane per i suoi denti tutto può essere regolato, dai rapporti del cambio al bilanciamento dei freni, dalle barre antirollio allo smorzamento delle sospensioni, utilizzando la telemetria per analizzare le prestazioni.





EXPERIENCE

Sviluppatore: The Whole Experience
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

Questi sviluppatori sono sconosciuti su PC, ma finora hanno lavorato alle attrazioni digitali dei parchi Disney: un minimo di garanzia, quindi. Si tratta di un classico sparatutto in prima persona, ma con un mondo di gioco che riunisce le accurate leggi fisiche di *Trespasser* e il dettaglio di quello di *Half Life*. Grazie a un sistema 3D proprioprevisto perrio, saranno possibili scenari con un elevato numero di poligoni, modelli dei mostri curatissimi e spettacolari paesaggi all'aperto.



F1 WORLD GRAND PRIX

Sviluppatore: Lankhor
Casa: Video System/Eidos
Previsto per: Primo trimestre

Questa specie di seguito del recente *Official Formula 1 Racing* promette di essere qualcosa di più di un altro titolo che affolla gli scaffali. Grazie alle scuderie della stagione 1999 ha già da adesso un vantaggio sul *F1 GP3* di Geoff Crammond, e il nuovo sistema grafico sembra essere all'altezza. Caratteristica rara al giorno d'oggi: sarà presente una modalità a schermo diviso per due giocatori contemporanei.



F1 2000

Sviluppatore: Interno
Casa: EA Sports
Previsto per: Sec. trimestre

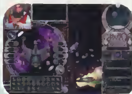
Qui la sfida con il gioco di Geoff Crammond si fa diretta, visto il periodo di pubblicazione e la licenza ufficiale FIA acquistata dalla EA. Non dimentichiamo poi che alcuni dei membri del team di sviluppo sono stati, in passato, responsabili di alcuni ottimi titoli di Formula 1 prodotti dalla Psygnosis. Questo gioco comprende il nuovo circuito malese di Sepang, e offre un modello dinamico delle vetture realizzato in collaborazione con una celebre scuderia. Basteranno queste credenziali per impensierire il vecchio leone Geoff?



FA-18

Sviluppatore: Jane's
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Primo trimestre

Come l'eccellente *F/A 18-E Super Hornet* della Digital Integration, l'ultimo sforzo della Jane's si concentra sul gioiello aereo della Marina americana, con una completa simulazione del ponte della portaerei, interamente funzionante fin nei minimi dettagli. Nelle missioni che dovremo affrontare, potremo ammirare un sistema grafico totalmente nuovo che aggiunge effetti di brillantezza ai riflessi sull'acqua e una resa realistica delle nuvole e della pioggia. Dovrebbe essere più accessibile del gioco della Digital Integration, anche se comunque curatissimo.



FADING SUNS: NOBLE ARMADA

Sviluppatore: Holistic Designs/Ripcord
Casa: Da definire
Previsto per: Sec. trimestre

Basato su di un gioco di ruolo da tavolo, questo titolo ambientato nel sesto millennio mescola fantascienza e fantasy un po' come Warhammer 40000, permettendo ai giocatori di impersonare un nobile o un barbaro e di costruire un'armata per conquistare il potere nello spazio. Anche se non si tratta di un concetto nuovissimo, o sviluppato in maniera particolarmente innovativa, *Fading Suns* ha le basi per poter raggiungere un certo successo.



FELONY PURSUIT

Sviluppatore: Polygon Studio
Casa: THQ
Previsto per: Sec. trimestre

Se la DMA Design decidesse di non realizzare in 3D il prossimo *Grand Theft Auto*, potremo comunque trovare soddisfazione in questo titolo, che promette di essere il non-plus-ultra dell'azione e degli inseguimenti. Il sistema di gioco totalmente libero (strutturato in 38 missioni) permette di stare dalla parte della legge o di infrangerla, abbattendo un'organizzazione criminale o salendo nella sua gerarchia. L'ambientazione cittadina contiene quasi 200 Km di strade popolate da condizioni di traffico reali, da percorrere liberamente con 18 veicoli.

Eon

Sviluppatore: Computerhouse
Casa: Da definire
Previsto per: Terzo trimestre

Basato su un gioco di ruolo, *Eon* segue le orme di *Diablo* e di *Baldur's Gate* con una struttura tradizionale: un gruppo di eroi, parlato digitalizzato, sviluppo della trama, incantesimi e duelli.

Enemy Infestation 2

Sviluppatore: Clockworks
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

Un gioco in visuale isometrica che ricorda il vecchio *Crusader* di casa Origin. La trama parla di una razza aliena mutante e dei disastri che ne conseguono.

European Super League

Sviluppatore: Crimson
Casa: Virgin
Previsto per: Terzo trimestre

Per questo gioco di calcio è stato ideato un sistema di controllo che dovrebbe rendere possibili passaggi, cross e tiri in porta dalla precisione assoluta.

Evil Dead: Ashes 2 Ashes

Sviluppatore: Heavy Iron
Casa: THQ
Previsto per: Quarto trimestre

Gioco ispirato allo storico film "La casa". Riusciranno a catturare in un gioco l'atmosfera sanguinosa e le battute del protagonista Bruce Campbell?

F-15

Sviluppatore: Da definire
Casa: Hasbro/Microprose
Previsto per: Terzo trimestre

La MicroProse continua a riesumare titoli del passato. Oltre a *Gunship* e a *B-17*, aspettiamoci quindi una nuova edizione del simulatore che iniziò le fortune di MicroProse e Sid Meier.



F-H

GALLEON

Sviluppatore: Confounding Factor
Casa: Virgin
Previsto per: Quarto trimestre

Dopo che *Prince Of Persia 3D* si è rivelato un gioco discreto, ma forse non all'altezza delle (elevate) aspettative, gli occhi sono puntati su questo gioiello di Toby Guard e Paul Douglas, autori del primo *Tomb Raider*. Nei panni del Capitano Rhama Sabrier dovremo esplorare gli oceani per scoprire il mistero di una nave misteriosa. Non mancheranno le occasioni per duelli di spada contro nemici umani e soprannaturali, in una trama arricchita da splendidi personaggi. Il fascino della grafica è innegabile, e certamente Guard e Douglas sanno come creare un gioco epico in terza persona! L'unico dubbio consiste nel quando nusciremo a giocarci, visto che finora siamo riusciti a vederne soltanto un filmato e nemmeno una versione giocabile. Forse nel 2DD1?

FLIGHT COMBAT: THUNDER OVER EUROPE

Sviluppatore: Looking Glass Studios
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Secondo trimestre

Finalmente potremo scoprire cosa sono in grado di fare alla Looking Glass con un po' di sane armi applicate ai loro aeroplani. Potremo volare per la RAF, la USAAF e la Luftwaffe. I modelli fisici sono accurati come da tradizione di questi sviluppatori e un nuovo sistema 3D permetterà di visualizzare oltre due milioni di Km quadrati di terreno fotorealistico e di monumenti.

FLY! II

Sviluppatore: Terminal Reality
Casa: Gathering Of Developers/Take Two
Previsto per: Quarto trimestre

Non si tratta di "La mosca II", ma di un seguito del simulatore di volo civile che ha provato a fare concorrenza a Microsoft. Il primo aveva un solido modello di volo e terreni realistici che ad alta quota facevano la loro impressione (anche se non come quelli di *Flight Unlimited 3*). Aveva però qualche difetto, in particolare le enormi distese vuote fra le cinque città. Speriamo che questo problema sia stato preso in considerazione e risolto nel seguito.

FLYING HEROES

Sviluppatore: Illusion Softworks/Pterodon
Casa: Take Two
Previsto per: Primo trimestre

Non esattamente quello che ci saremmo aspettati dai ragazzi di *Hidden And Dangerous*, ma ugualmente promettente. Cosa dire di un gioco in cui si cavalcano versioni giganti di uccelli, lucertole e creature meccaniche, in combattimenti all'ultimo sangue? In caso di vittoria si ottiene denaro, che può essere speso per "riparazioni" e nuovo equipaggiamento. Una specie di simulatore di duello aereo della Prima Guerra Mondiale... ma senza gli aerei e decisamente pazzo!

FREELANCER

Sviluppatore: Digital Anvil
Casa: Microsoft
Previsto per: Quarto trimestre

[illegible] nome [illegible] Roberts, autore di [illegible] Commander. Anche se il titolo [illegible] sembrare [illegible] gioco [illegible] un seguito di *Starlancer* [illegible] si tratta in realtà di un progetto più ambizioso. Roberts [illegible] tratto ispirazione da *Elite* [illegible] [illegible] di Tune, conflitti politici inter[illegible] [illegible] commerciali e pirateria [illegible] [illegible]

FRONTIER LAND

Sviluppatore: Boris Games
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

Questi sviluppatori europei vogliono palesemente imitare la formula di *Railroad Tycoon* [illegible] sugli Stati Uniti nel periodo della frontiera e delle compagnie ferroviarie [illegible] loro [illegible] e risorse [illegible] qui operai non erano sempre affidabili [illegible] minacciavano [illegible] riusciremo a collegare la costa orientale [illegible] occidentale? Speriamo solo che [illegible] sia un po' più soddisfacente del [illegible] sforzo di questi autori [illegible] strategico *Mayday*.

FURBALLS

Sviluppatore: Bizarre Creations
Casa: Acclaim
Previsto per: Secondo trim.

Qualunque gioco 3D d'azione con un po' di originalità è il benvenuto fra noi, e l'idea di mescolare animaletti carini con armi spaccatutto ci sembra molto malsana, e quindi divertente. Dovremo controllare una squadra di tenerissimi animali contro il Generale Viggo (un gigantesco gatto bianco, forse quello di Blofeld) che vuole dominare il mondo con il suo esercito di orsetti. Ognuno dei nostri animali ha le sue caratteristiche specifiche e un teletrasportatore per muoversi fra i vari livelli. Simpatico!

FA Premier League Manager 2001

Sviluppatore: Interno
Casa: EA
Previsto per: Secondo trimestre

Ecco uno di quei giochi che compaiono regolarmente ogni anno. Per ora non si sa nulla di [illegible], ma scommetteremmo [illegible] di tutto sulla sua [illegible] presentazione.

FIFA 2001

Sviluppatore: Interno
Casa: EA Sports
Previsto per: Terzo trimestre

Un altro gioco sulla cui puntualità uno potrebbe basarsi per regolare l'orologio. Non abbiamo la più pallida idea di cosa possano ancora fare.

Fire

Sviluppatore: The Logic Factory
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

Aspettiamoci effetti realistici per il fuoco e il vento in questa simulazione di interventi anti incendio della forestale.

Flint

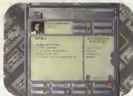
Sviluppatore: Pure Entertainment
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

[illegible] di un [illegible] scritta da Paul Ed[illegible] [illegible] Grace, un [illegible] duro ma intel[illegible] [illegible] lottava contro [illegible] della droga e [illegible] sua bellezza [illegible] astuzia. [illegible] perfetto per [illegible] Lara Croft.

Football World Manager 2000

Sviluppatore: Caffeine Studios
Casa: Ubi Soft
Previsto per: Primo trimestre

Il più [illegible]de database [illegible] che su squadre e [illegible] rende questo [illegible] [illegible] *Detto* [illegible] manca, [illegible]



GANGSTERS 2

Sviluppatore: Hothouse Cr.
Casa: Eidos
Previsto per: Terzo trimestre

L'originale aveva venduto a sorpresa moltissime copie: potevano evitarne un seguito? Ancora una volta, il periodo del proibizionismo offre lo scenario per le nostre azioni criminali quotidiane: estorsione, corruzione, spaccio di alcolici, prostituzione e botte da orbi contro chiunque si opponga.
Ora l'azione si svolge in tempo reale, con eventi diurni e notturni che hanno luogo in diverse città contemporaneamente.
Non mancano nemmeno nuove professioni malavitose da intraprendere



GIANTS

Sviluppatore: Planet Moon
Casa: Virgin
Previsto per: Quarto trimestre

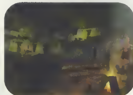
Anche se graficamente non sembra più innovativo, si tratta pur sempre di uno dei giochi più singolari che ci aspettano in futuro: la strana mitologia alla base del gioco è certamente il frutto di alcune menti non troppo regolari.
Sarà possibile giocare con gli alieni Meccaryns, con i poco vestiti Sea Reapers o con i Giganti, sfruttando in tutti e tre i casi la forza lavoro degli indigeni per costruire armi, veicoli e trappole. Può sembrare abbastanza normale, ma in realtà è strampalato tanto quanto la sua grafica.



GOOD & EVIL

Sviluppatore: Cavedog
Casa: GT Interactive
Previsto per: Quarto trimestre

Ron Gilbert, la mente dietro i primi due *Monkey Island*, non è uno che ama fare le cose di fretta.
I ritardi si accumulano, ma siamo sicuri che il risultato finale premierà l'attesa: come negli altri giochi di Gilbert ci sarà da ridere a crepapelle, ma questa volta si tratta di un gioco 3D.
Cinquanta missioni ci vedranno esplorare diversi mondi, con uno stile da cartone animato e da parodia che tocca ogni possibile tema, dai gangster al kung-fu. Curioso, ma potenzialmente geniale.



GOTHIC

Sviluppatore: Piranha Bytes
Casa: Egmont Interactive
Previsto per: Secondo trim.

Negli ultimi dodici mesi *Gothic* è cresciuto in statura, da un semplice ma ambizioso gioco di duelli a un innovativo gioco di ruolo.
Niente noiosa generazione del personaggio o statistiche, ma un approccio più immediato: se la nostra abilità con la spada sarà modesta, vedremo vacillare il nostro alter-ego sullo schermo; se la magia non sarà il nostro forte, le nostre palle di fuoco serviranno appena ad accendere un fiammifero. E non ci saranno nemmeno più enigmi del tipo cerca chiave-apri porta... Evviva!



GROUND CONTROL

Sviluppatore: Massive Ent.
Casa: Sierra
Previsto per: Secondo trim.

Precedentemente noto come *Genesis: Aperian 7*, questo strategico in tempo reale ha tratto benefici dal passaggio sotto etichetta Sierra.
Il sistema di inquadrature 3D e lo schema di gioco lo rendono simile a *Warzone 2100*, ma gli autori vogliono evitare tutti i dettagli noiosi di questo genere, enfatizzando invece l'aspetto più sottilmente strategico del controllo delle unità. Non siamo ancora del tutto convinti dell'idea di costruire tutte le nostre unità e solo dopo inviarle a combattere, ma potremmo sbagliarci.



GUNLOK™

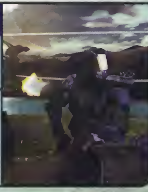
Sviluppatore: Rebellion
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trim.

Noi ci aspettavamo un altro sparatutto in prima persona dagli autori di *Alien Vs Predator*.
In realtà, a parte gli effetti di luce dai colori saturi, non c'è molto in comune con il loro precedente lavoro: basti considerare il punto di vista da lontano e il controllo di robot in stile Manga. Ambientato in un futuro in cui gli umani sono scomparsi e restano solo le macchine, Gunlok è il primo robot a sviluppare la coscienza di sé: alla ricerca delle sue origini, recluterà quattro compagni di avventura. Una specie di variante sui soliti giochi di ruolo?

HALO

Sviluppatore: Bungie
Casa: Take Two
Previsto per: Terzo trimestre

Forse il gioco graficamente più impressionante attualmente in fase di sviluppo, *Halo* sta attirando ogni sorta di attenzioni anche per la sua implementazione (notoriamente difficile) della cinematica inversa: vedremo i personaggi attraversare ogni sorta di terreno, pilotare veicoli e utilizzare armi, e tutti gli effetti dei sobbalzi e dei movimenti che si ripercuoteranno realisticamente su di essi.
Il dettaglio grafico è senza precedenti, con ambientazioni all'aperto che si estendono a perdita d'occhio e armi con ogni singolo pezzo che si muove. E il gioco in sé? Aspettiamoci un bel po' di violenti scontri fra alieni e soldati umani. Se *Halo* si dimostrerà all'altezza delle aspettative, id Software, 3D Realms, Epic e Valve dovranno cominciare a preoccuparsi, come anche il nostro conto in banca: il PC necessario per farlo girare sarà un piccolo mostro di potenza.



Gift
Sviluppatore: P-Ulrich
Casa: Cryo
Previsto per: Terzo trimestre
Il buon Philippe Ulrich è lo stravagante autore del primo *Dune* e della bizzarra avventura francese *Captain Blood*. Ora ha deciso di tornare all'opera con un curioso gioco di piattaforme 3D.

Gods Of War
Sviluppatore: Da definire
Casa: GT Interactive
Previsto per: Terzo trimestre
Oltre al titolo non vi sappiamo dire nulla di questo gioco! Le nostre spie sono però all'opera...

Gorkamorka
Sviluppatore: Ripcord
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trimestre
Basato sull'omonimo gioco da tavolo della Games Workshop, questo titolo ci permette di impersonare degli Orchi che guidano veicoli alla Mad Max e si impadroniscono di quelli dei vincitori, utilizzandone i pezzi per costruirne di più potenti.

Grandmaster Chess
Sviluppatore: Interno
Casa: Virgin
Previsto per: Primo trimestre
Il maestro internazionale di scacchi Yasser Seriawan è stato coinvolto in questa trasposizione per fornire consigli ai giocatori che vogliono imparare a battere il computer.

GTA 3: Crimeworld
Sviluppatore: DMA Design
Casa: Rockstar/Take Two
Previsto per: Da definire
Praticamente si tratta ancora soltanto di un'idea, ma che di sicuro verrà portata avanti. Non si sa ancora, però, se verrà cambiata la visuale per venire incontro alle richieste di molti.

HITMAN: CODENAME 47

Sviluppatore: Io Interactive
Casa: Eidos
Previsto per: Secondo trimestre

Non avete mai provato soddisfazione a uccidere un nemico con un fucile da cecchino in qualche sparatutto? A quanto pare c'è qualcosa del killer Leon in tutti noi, che ci fa apprezzare il tiro a segno da lunga distanza... *Hitman: Codename 47* potrebbe essere il modo più efficace per soddisfare queste fantasie, permettendoci di impersonare uno spiprevisto killer impegnato in diversi incarichi, in sparatorie alla John Woo e in tante maniere creative (o disgustose) per sbarazzarsi dei cadaveri. Quest'ultimo elemento ricorda *Thief*, e in effetti il gioco promette di alternare la violenza a situazioni di sottile ragionamento e di segretezza. Non a caso il produttore del gioco è lo stesso che aveva lavorato sul grande e immeritatamente trascurato classico della Looking Glass. L'unica delusione è nella trama, che cerca di motivare le azioni del killer... ma forse un assassino senza coscienza avrebbe attratto le ire di troppi moralisti!

Harn: RPG
Sviluppatore: Auran
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Da definire

Il secondo titolo su Harn sarà giocabile esclusivamente in rete e rappresenterà la vita più approfonditamente di *Ultima Online*: sarà possibile avere figli!

Harpoon 4
Sviluppatore: SSI
Casa: Mindscape
Previsto per: Terzo trimestre

Per ... a ta ... rprp ... to perzione del wa... di Larry Bond, SSI ... deciso di rendere più accessibili le regole di questa serie ipertecnologica.

Heroes Wanted
Sviluppatore: Digital Opera
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trimestre

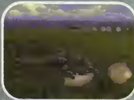
Azione a p... indu..., enigmi e gestione delle ... sono gli ingredienti di questo bizzarro gioco basato su un ... sport futuristico.

Hidden And Dangerous 2
Sviluppatore: Illusion Softworks
Casa: Take Two
Previsto per: Quarto trimestre

...che uno spazio così ... olo par... o dei g... attesi del 2000 ... mente perché ... d... un progetto ... fase embrion... quanto i lavori ... corso ... sot... che faremo tutto ... per avere al più ... aggiorn...

Hired Team
Sviluppatore: New Media Generation
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

... d... s... tratt... dimensio... visuale ... pri... e una trama ...



GUNSHIP

Sviluppatore: MicroProse
Casa: Hasbro
Previsto per: Secondo trimestre

La resurrezione dei classici in casa MicroProse continua con questa terza simulazione dell'Apache 64D. Seguendo l'impronta multi aereo di *Apache Havoc* il gioco comprende anche il tedesco Eurocopter Tiger e il russo Havoc, da utilizzare negli scontri a più giocatori. Sarà incluso un generatore di battaglie, e per la sezione multiplayer sarà garantita la compatibilità con il sistema AirLand che permetterà interazione con il prossimo gioco della serie *M1 Tank Pla...*



HARN: BLOODLINE

Sviluppatore: Auran
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Da definire

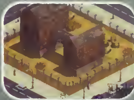
Precedentemente noto come *Hellgate*, questo gioco viene dagli stessi sviluppatori del primo *Dark Reign*. Esso segna l'inizio di una serie basata su di un gioco di ruolo da tavolo, caratterizzato da scontri militari e da elementi politici e strategici. Il sistema grafico proprirprevisto perno Jet Engine permette di rappresentare l'intero mondo in tempo reale, con tanto di vasti spazi all'aperto e di condizioni climatiche dinamiche. Secondo Auran si tratta di un vero ... pro... nuovo genere.



HEAVY METAL: FAKK 2

Sviluppatore: Ritual
Casa: GOD/Take Two
Previsto per: Sec. trimestre

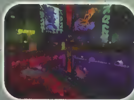
Una delle licenze più strane del momento. L'originale "Heavy Metal" era un cartone animato con qualche tocco erotico. Ora ne sta per arrivare un seguito per la televisione, realizzato da Kevin Eastman (chi ricorda le Ninja Turtles?), al quale si ispira questo sparatutto in terza persona degli autori di *Sin*. FAKK 2 è la sfuggente eroina femminile che deve affrontare nemici in ambientazioni ostili dal tocco leggermente perverso e molto originale.



HEIST

Sviluppatore: Crimson Studios
Casa: Virgin
Previsto per: Terzo trimestre

Questo progetto ... ex Bullfrog Sean Cooper è stato congelato dalla Virgin per un numero memorabile di anni, ma forse quest anno riu... o ... vedere come ... tato impl... questo simulatore di rapine ... rubando ... ma presto ... dal FBI ... *Undercover* ... par...



HIRED GUNS

Sviluppatore: VR1
Casa: GT
Previsto per: Secondo trim.

Gli sviluppatori indipendenti Devils Thumb sono stati fagocitati dalla VR1, ma il lavoro su questo aggiornamento della vecchia idea della DMA Design continuerà. Come nell'originale ci sarà una modalità a schermo diviso in quattro, ma grazie alla potenza del sistema grafico di *Unreal* sarà possibile ... are a pieno schermo una delle visuali. Il gioco è migliorato notevolmente, ma l'idea di controllare quattro personaggi contemporaneamente potrebbe rivelarsi troppo ambiziosa, come per *X-COM Alliance*.



HOSTILE WATERS

Sviluppatore: Interno
Casa: Rage
Previsto per: Terzo trimestre

Chi si ricorda il telefilm del Doctor Who? In questo gioco la narrazione è stata affidata a Tom Baker, il migliore dei vari attori che l'hanno interprprevisto perto! A parte questo, si tratta di un cocktail di azione in tempo reale e di strategia che, secondo gli autori, dovrebbe superare tutta la concorrenza. Come da tradizione Rage, la grafica è sensazionale. Dovremo combattere in 2... isole del Pacifico, gestendo la produzione di nuove unità e il controllo manuale dei veicoli: per i più vecchi tra noi, si tratterà di una specie di *Carrier Command*.



Independence War 2
Sviluppatore: Particle Systems
Casa: Infogrames
Previsto per: Quarto trimestre
[illegible] espansione *I War Defiance* finalmente è in arrivo anche l'atteso seguito dell'apprezzato simulatore spaziale.

Indycar
Sviluppatore: Paradigm
Casa: GT Interactive
Previsto per: Terzo trimestre
Noti per *Pilotwings* su N64 e per il loro sistemi grafici 3D su licenza, i Paradigm sembrano essere una garanzia sull'accuratezza della simulazione di questo gioco [illegible] approvato dalla Federazione Indycar.

International Cricket Captain 3
Sviluppatore: Interno
Casa: Empire
Previsto per: Da definire
[illegible] una volta Empire [illegible] questo sport [illegible] seguito in Italia

Isle Of Man TT Manx
Sviluppatore: Interno
Casa: Midas
Previsto per: Quarto trimestre
Ancora emozioni motociclistiche dalla Midas. Il famoso evento dovrebbe [illegible] tato ricreato in [illegible] auspicabilmen[illegible] che nel [illegible] Psygnosis Sega [illegible] anni fa

Jetfighter IV
Sviluppatore: Talonsoft
Casa: Take Two
Previsto per: Secondo trimestre
[illegible] ten[illegible] de[illegible] ultimo ca[illegible] lo della serie, gli acc[illegible] 3[illegible] erano stati [illegible] inventati: sarà [illegible] vedere con [illegible] quarto ca[illegible] gressi [illegible] degli ultimi [illegible]



ICEWIND DALE

Sviluppatore: Black Isle
Casa: Virgin
Previsto per: Sec. trimestre

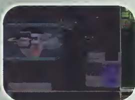
I fan di *Baldur's Gate* sono in attesa: prima del seguito ufficiale, Interplay ha in cantiere quest'altro gioco basato sullo stesso sistema grafico e su Dungeons & Dragons. L'ambientazione è quella degli omonimi libri, con dieci locazioni principali e 50 complessi sotterranei da esplorare. Alcuni dei miglioramenti apportati rispetto a *BG* riguardano i livelli di esperienza più elevati, i nuovi incantesimi e le migliori opzioni multigiocatore. Secondo noi si tratta di un gioco che merita un occhio di riguardo.



INCOMING FORCES

Sviluppatore: Interno
Casa: Rage
Previsto per: Sec. trimestre

Come tutto il resto del mondo, anche Rage si è accorta che *Incoming* era una gioia per gli occhi ma aveva una longevità inesistente. Ecco quindi che il seguito offrirà una struttura più elaborata: oltre alla modalità da sparatutto arcade ci sarà una campagna basata su 21 missioni in quattro mondi, ognuna delle quali con una sua trama, personaggi e ruoli da impersonare. Questo non vuol dire che la grafica sia stata dimenticata: si mormora che le esplosioni siano le più grandi mai realizzate in un gioco!



INFANTRY

Sviluppatore: Harmless Games
Casa: Brainscan Development
Previsto per: Terzo trimestre

I principali responsabili di *Subspace* stanno lavorando a un altro titolo multigiocatore graficamente spartano ma dalla giocabilità irresistibile. Grazie all'impostazione pesantemente orientata verso il gioco di ruolo, sarà possibile sviluppare le abilità dei propri personaggi in un universo persistente percorso da veicoli terrestri a più posti e segnato da battaglie su larga scala. Il gioco sarà gratuito, ma sarà richiesto un abbonamento a pagamento per giocare. Molto interessante.



INVICTUS

Sviluppatore: Quicksilver
Casa: Virgin
Previsto per: Primo trimestre

Virgin sta diventando il punto di riferimento per gli amanti dei giochi di ruolo, e anche questo gioco di strategia in tempo reale degli autori di *Starfleet Command* promette bene.
La mitologia greca è stata saccheggiata per fornire l'ambientazione: i guerrieri potranno farsi assistere da creature leggendarie [illegible] le [illegible]oni e le Arpie e di eroi [illegible] Achille per affrontare diverse battaglie il cui obiettivo finale è la conquista di un posto sul monte degli Dei, l'Olimpo.



IRON STRATEGY

Sviluppatore: Nikita
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

Il gioco *Parka*, degli stessi sviluppatori, non è molto famoso da noi, ma si tratta del maggior successo di tutti i tempi in Russia, sei mesi in vetta alle classifiche. *Iron Strategy* ne è il seguito, un ibrido fra azione e strategia alla *Battlezone* con un tocco di *Total Annihilation*. La gestione delle risorse, la costruzione di basi e la ricerca sono tutti elementi fondamentali del gioco. Speriamo che qualche casa occidentale decida di distribuirlo anche da noi per consentirci di giudicarlo come si deve.



JOINT STRIKE FIGHTER (TITOLO PROVVIS.)

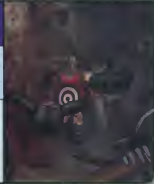
Sviluppatore: Novalogic
Casa: Novalogic
Previsto per: Da definire

Novalogic si è incaricata di simulare finalmente un aereo diverso dai soliti, anche se per ora velato da segretezza: il velivolo può decollare in breve spazio e atterrare verticalmente! Vista la tendenza di questa casa verso giochi dalla complessità non eccessiva, probabilmente si tratterà di un gioco più vicino a *Top Gun* che a *Falcon 4.0*. Ovviamente sarà incluso anche il supporto per il servizio Novaworld.

KISS PSYCHO CIRCUS:
THE NIGHTMARE CHILD

Sviluppatore: Third Law Interactive
Casa: Gathering Of Developers/Take Two
Previsto per: Primo trimestre

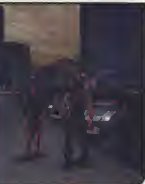
Basato sul fumetto di Todd McFarlane ("Spawn"), che a sua volta è basato sulla band dal trucco più pesante del mondo, *Psycho Circus* è il prodotto di un gruppo di sviluppatori fuggiti dalla Ion Storm, provocando ulteriori ritardi a *Daikatana*. Si tratta di un tradizionale sparatutto, basato sul sistema grafico LithTech, ma con più nemici sullo schermo di quanti ne abbiamo mai visti. Potremo giocare nei panni di uno dei quattro membri dei KISS: ci viene da ridere al pensiero di impersonare Gene Simmons e di poter usare la sua famosa lingua, ma non abbiamo nulla da obiettare sullo straordinario Rock and Roll che questi quattro scatenati (ormai alla soglia della mezza età) sanno ancora proporci. Molto meglio che un gioco sui Take That, no?



LOOSE CANNON

Sviluppatore: Digital Anvil
Casa: Microsoft
Previsto per: Terzo trimestre

I giochi della Digital Anvil sono ormai in fase di sviluppo da tre anni, il che può significare o che *Loose Cannon* sarà una grande delusione, oppure che sarà un cocktail rivoluzionario di inseguimenti alla *Interstate '76* e di combattimenti alla *Kingpin*. L'ambientazione è un'America degradata, nella quale si aggirano cacciatori di taglie una scusa per azione e sparatorie su 15 veicoli o a piedi nelle vie cittadine piene di pedoni, poliziotti e traffico realistico. Una specie di Mad Max, insomma, e certamente diverso dai simulatori spaziali che costituiscono il resto del catalogo Digital Anvil. Dalle foto sembra bello, ma anche *Interstate '82* sembrava esserlo e poi si è rivelato essere un titolo datato.





KLINGON ACADEMY

Sviluppatore: Interno
Casa: Virgin
Previsto per: Primo trimestre

Starfleet Academy non era esattamente il miglior gioco possibile su "Star Trek", ma questo secondo tentativo potrebbe essere migliore.
Ambientato prima del sesto episodio cinematografico (troveremo Christopher Plummer e David Warner negli stessi ruoli), permetterà al giocatore di pilotare sia i caccia Bird Of Prey che i giganti Dreadnaught contro la Federazione, i Romulani, i Tholian, i Gorn e gli Sha'kurian.
La Star Trek-mania è più forte che mai.



KONUNG: LEGENDS OF THE NORTH

Sviluppatore: 1C
Casa: Da definire
Previsto per: Sec. trimestre

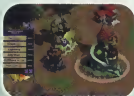
Un altro gioco di guerra fantasy? Sì, con tanto di mondi mistici, elementi di strategia in tempo reale e un sacco di unità. Fino a 200 unità possono essere controllate dal giocatore, per cui la 1C sta sviluppando un modo innovativo di gestire eserciti di queste dimensioni. Le missioni sono inframmezzate da momenti di ricerca di tecnologie avanzate, il che aggiunge un elemento fantascientifico ai soliti incantesimi e artefatti magici.



MONSTRO!

Sviluppatore: Disintigrator
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

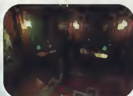
Una specie di *Rampage* in 3D, nel quale gorilla e altri bestioni assortiti di taglia extra large si affrontano per scontrarsi nelle vie cittadine.
Purtroppo un gioco così ambizioso e promettente non ha ancora trovato una casa disponibile a produrlo e distribuirlo, che peccato!
Scherzi a parte, sembra comunque essere un giochino simpatico e divertente.



MAJESTY: SOVEREIGN OF ARDANIA

Sviluppatore: MicroProse
Casa: Hasbro
Previsto per: Primo trimestre

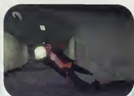
Se la grafica arretrata e il sistema di menu ci lasciano perplessi, alcune innovazioni di questo gioco sembrano essere molto interessanti. Per dirne una, i mostri sono decisamente epici, più alti degli edifici e in grado di causare ogni sorta di disastro, mentre la sezione di costruzione dell'impero funziona come attrazione per avventurieri che possono essere controllati, anche se solo indirettamente. A differenza di altri giochi fantasy, *Majesty* sembra non prendersi troppo sul serio, il che è un bene.



MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Sviluppatore: Creative Reality
Casa: Take Two
Previsto per: Primo trimestre

Dopo l'abbandono da parte di Telstar, Take Two sta curando le fasi finali di questo horror fantascientifico. L'uso di tre protagonisti è l'elemento di maggior rilievo: tre scienziati sono stati inviati per investigare cosa è successo in una base su Marte. Ognuno di essi entra in una diversa presa d'aerazione, per scoprire che batteri alieni hanno invaso la stazione e che il vecchio equipaggio non è poi così morto... Una specie di *Resident Evil* nello spazio, a quanto pare.



MAX PAYNE

Sviluppatore: Remedy/ 3D Realms
Casa: GOD/Take Two
Previsto per: Terzo trimestre

Ancora una volta ci tocca salutare il vecchio e ritardatario Max in questa anteprima annuale. Il team di sviluppo è volato a New York dall'Europa per scattare 5000 fotografie e girare 12 ore di filmati da utilizzare come ispirazione per la cupa ambientazione cittadina (e per fare un po' di shopping). La storia si basa su di un poliziotto che si trova incastrato da sinistri personaggi della malavita e da colleghi corrotti, con un occhio di riguardo su sparatorie realistiche e atmosfera in quantità. *Kingpin* con stile?

Land Raiders: Off Road Tournament

Sviluppatore: Interno
Casa: Codemasters
Previsto per: Secondo trimestre

Le piste sembrano sature di simulazioni di guida, per cui la moda di quest'anno sono le gare su sterrato. Speriamo che Codemasters porti un po' della classe di *Colin Mc Rae* anche in questo gioco.

Legend Of The Blademasters

Sviluppatore: Ronin
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trimestre

Il solito cocktail di *Diablo*, *Final Fantasy* e *Zelda*, ma con qualche tocco in più, dagli autori del vecchio gioco di strategia e azione 3D *Armour Command*.

Legion

Sviluppatore: 7 Studios
Casa: Midway
Previsto per: Da definire

Fondata dall'ex-Westwood Erik Yeo, la 7 Studios si sta inizialmente concentrando sulla versione per PlayStation 2 di questo gioco di strategia basato sulla leggenda di Re Artù. Seguirà la versione PC.

Mavilon

Sviluppatore: Exodite Dimensions
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

Basato su di una versione potenziata del sistema grafico di *Unreal*, questo gioco è ancora in uno stato embrionale. Si sa solo che saranno disponibili dieci personaggi, con diversi finali da scoprire.

MechWarrior (titolo provvisorio)

Sviluppatore: FASA
Casa: Microsoft
Previsto per: Da definire

Microsoft non potrebbe tenere la bocca più chiusa, ma abbiamo saputo che un paio di titoli sui Mech vedranno la luce quest'anno.

MOTOCROSS MADNESS 2

Sviluppatore: Rainbow Studios
Casa: Microsoft
Previsto per: Secondo trimestre

Extreme Biker della Sierra può essere acrobatico e divertente, ma per molti *Motocross Madness* è ancora il re dei simulatori motociclistici. Il seguito aggiunge nuove caratteristiche e miglioramenti di ogni sorta: sono presenti tutte le modalità di gara originali, con l'aggiunta di gare enduro, la possibilità di intraprendere una carriera professionale e uno strumento per disegnare nuove piste. Ora il movimento della moto e del pilota sono gestiti indipendentemente, con nuove acrobazie, ed è stato migliorato il realismo della tenuta su ghiaccio, ghiaia e fango. Graficamente, il dettaglio è sei volte superiore e gli ambienti sono quattro volte più grandi e vari, saranno presenti 50.000 oggetti 3D come alberi, treni e camion. Il gioco su Internet permetterà una graduatoria internazionale per assaporare in pieno la gloria (o l'umiliazione) di fronte al mondo.

MDK 2

Sviluppatore: Bioware
Casa: Virgin
Previsto per: Primo trimestre

Bioware è nota per il suo talento nei giochi di ruolo tradizionali, ma a quanto pare ha immediatamente colto lo spirito folle e fantastico del gioco d'azione 3D originariamente creato dalla Shiny. Ci sono tutte le [illegible] gargianti, la [illegible] modalità [illegible] con l'aggiunta [illegible] dietro gli angoli), e [illegible] possibilità di controllare Doc e il [illegible] Max [illegible] Kurt. Enigmi, [illegible] da quello che abbia [illegible] direttamente [illegible] versione Dreamcast.

METAL FATIGUE

Sviluppatore: Zono
Casa: GT
Previsto per: Primo trimestre

Per battere la Westwood nei giochi di strategia in tempo reale classici non basta riprodurre la stessa struttura di gioco e aggiungere una visuale 3D, servono nuove idee. Ecco la motivazione alla base di giochi come *Mprevisto perl Fatigue*, che introduce robot volanti in stile giapponese alla solita formula. Sarà possibile scegliere le [illegible] componenti (rubandole addirittura dal campo di battaglia) e costruire robot personalizzati. L'intelligenza artificiale è stata curata da Mark Baldwin, responsabile per parte del software dello Space Shuttle.

MIDDLE EARTH

Sviluppatore: Interno
Casa: Sierra
Previsto per: Quarto trimestre

Questa interprprevisto perzione, da giocare in rete, della trilogia di Tolkien dovrebbe arrivare sugli scaffali in contemporanea al film. *Ultima Online* era ambizioso, ma *Middle Earth* lo è di più: 10.000 giocatori contemporanei nello stesso mondo, azione in 3D e una mappa continua, senza pause di caricamento. La profondità è sorprendente: si potranno addirittura arredare le case, addomesticare gli animali selvatici, o semplicemente commerciare e affrontare avventure. Non mancheranno ovviamente i principali personaggi dei libri.

MIDNIGHT GT

Sviluppatore: Interno
Casa: Rage
Previsto per: Secondo trimestre

Rispetto all'anno scorso dalle immagini si nota [illegible] e la grafica è stata [illegible] effetti di [illegible] di [illegible] [illegible] D [illegible] tante op[illegible] da [illegible] garantire suffi[illegible] parlare delle [illegible] date da [illegible] Ferrari e del [illegible] Rage dovrebbe [illegible] giochi di [illegible] di tutti [illegible]

MISSION IMPOSSIBLE

Sviluppatore: Interno
Casa: Infogrames
Previsto per: Sec. trimestre

Non è mai troppo tardi per questa conversione [illegible] e migliorata del gioco per N64 che segue le orme del film con Tom Cruise [illegible] quello che deve uscire nei prossimi mesi diretto da John Woo purtroppo). Nel gioco la trama originale e arricchita [illegible] nuove missioni per un'avventura di spionaggio con tanto di travestimenti, gadget ad alta tecnologia, infiltrazioni e segretezza. Potrebbe competere [illegible] *Metal Gear Solid*. Forse no, ma staremo a vedere.

MUNCH'S ODYSSEE

Sviluppatore: Oddworld
Casa: GT Interactive
Previsto per: Secondo trimestre

Nonostante il titolo, vedremo tornare in azione anche il solito Abe al fianco di Munch. Abe può impossessarsi degli animali, mentre Munch può interfacciarsi con le macchine e nuotare, essendo una creatura anfibia. L'unione delle loro abilità è necessaria per esplorare interamente gli ambienti 3D: gli sviluppatori stanno lavorando duramente per evitare i soliti problemi nel passaggio dal 2D. Il sistema grafico di *Unreal* è stato abbandonato in favore di uno sviluppato internamente, che promette [illegible]

Midtown Madness 2

Sviluppatore: Angel
Casa: Microsoft
Previsto per: Terzo trimestre

Dopo l'inaspettato successo nel 1999, *Midtown Madness* verrà aggiornato ogni anno. Non si [illegible] quale (o quali) [illegible] rappresen[illegible] questa volta.

Millennium Racer

Sviluppatore: Interno
Casa: Cryo
Previsto per: Primo trimestre

Il millennio in questione è il terzo. Internet è diventato un terreno di [illegible] per motociclisti [illegible] che trasportano informazioni sulla rete [illegible] compenso. A dir [illegible] originale.

Monkey Island 4

Sviluppatore: Interno
Casa: LucasArts
Previsto per: Terzo trimestre

Non [illegible] molto, non che arriverà quest'anno. Possiamo scommettere sui soliti [illegible] di umorismo e [illegible] interfaccia punta e [illegible]. Ma Le Chuck [illegible] già morto e sepolto [illegible] la seconda volta?

Mortyr 2

Sviluppatore: Mirage Media
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

[illegible] dal [illegible] episodi [illegible] sparatutto ispirato [illegible] troppo per qu[illegible] seguito [illegible] sa un [illegible] 3D migliorato.

Napoleon: Empire Builder

Sviluppatore: Talons[illegible]
Casa: Take Two
Previsto per: Quarto trimestre

[illegible] imprese [illegible] questa volta [illegible] [illegible] ult[illegible] a turni. [illegible]

No Fear Downhill Racing

Sviluppatore: Interno
Casa: Codemasters
Previsto per: Primo trimestre

[illegible]xtreme Biker senza la [illegible]enzina o un nuovo ti[illegible] simulazione? [illegible] PlayStation di que[illegible] simulatore di mounta[illegible] bike non [illegible] niente mal[illegible] [illegible] aspettiamoci qu[illegible] di frenetico, coin[illegible] e molto giocabi[illegible]

Navy Seals

Sviluppatore: Codemasters USA
Casa: Codemasters
Previsto per: Terzo trimestre

[illegible] gior[illegible] dal[illegible] chiusura degli uffici di [illegible] della Sierra e [illegible] conseguente ca[illegible] di *Navy Seals*, [illegible] Codemasters è interv[illegible] [illegible] ridare vita al prog[illegible] [illegible] di *Hidden And* [illegible] no [illegible] che potra [illegible] questo [illegible] strategico

NHL 2001

Sviluppatore: Electronic Arts
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Da definire

Ne dubitavate? N[illegible] [illegible]avate *veramente*? Noi [illegible] Quello che veram[illegible] [illegible] questa vol[illegible] [illegible] scoprire cosa potra[illegible] [illegible] per renderlo [illegible] [illegible] rispetto all[illegible] [illegible] edizione [illegible] interazione di [illegible] puck dire[illegible] [illegible] enfazione

Nightmare Racing

Sviluppatore: Future Primitive
Casa: Da definire
Previsto per: Da defini[illegible]

[illegible] automobili [illegible] ato? [illegible] spe[illegible]

NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

Sviluppatore: Interno
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Primo trimestre

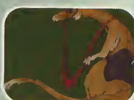
La serie *NFS* è sempre stata orientata al lato più giocoso delle corse automobilistiche, per cui il salto indietro nel tempo al periodo delle auto truccate americane potrebbe essere una interessante ventata di freschezza. Sarà possibile personalizzare interamente le vetture e provarle in ambienti urbani con abbondanza di sgommate. Il titolo si riferisce a Detroit, ma non tanto come ambientazione quanto come riferimento all'importanza di questa città nella produzione di automobili.



ODDWORLD: HAND OF ODD

Sviluppatore: Oddworld inhab.
Casa: GT
Previsto per: Quarto trimestre

Chi l'avrebbe mai detto che un personaggio come Abe, ben lontano dai parametri dell'eroe muscoloso, avrebbe avuto tutto quel successo? Dopo l'Odissea e l'Esodo, il mondo di Oddworld è pronto ad andare su Internet, con una rappresentazione in chiave strategica della lotta fra le tribù Mudokon e i Glukkon. E non dimentichiamo che il seguito ufficiale è in arrivo e conterà sulle tre dimensioni abbandonando il classico stile di piattaforme.



N'EVARIA: KELIGEM'S LEGACY

Sviluppatore: Big Red Rock
EntCasa: Da definire
Previsto per: Da definire

Il titolo originale era il meno esotico *Mystic Isle*; concentriamoci però sui lati pratici del gioco: si tratta di un'avventura dalla struttura multigiocatore, con una trama non lineare che si adatta alle azioni del giocatore e personaggi non giocanti che si muovono seguendo i loro impegni quotidiani. Non solo: essi possono modificare il mondo di gioco, come per esempio un taglialegna che abbatte alberi e si costruisce una casa.

NO ONE LIVES FOREVER

Sviluppatore: Monolith
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

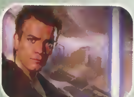
Dopo averci meravigliato con lo sparatutto [illegible] cartone animato giapponese [illegible] Monolith ha deciso di dedicarsi a [illegible] tre James [illegible] agente della MI [illegible] gruppo terro[illegible] HARM [illegible] un [illegible] attente [illegible] sistema [illegible] mondo [illegible]



NOX

Sviluppatore: Westwood Studios
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Terzo trimestre

La Westwood, dopo la trilogia di *Lands of Lore* sta tornado all'assalto dei giochi di ruolo, e Nox potrebbe essere un vero capolavoro.
La trama segue le avventure del meccanico Jack, trasportato nel mondo di *Nox* e [illegible] costretto a diventare un eroe, a combattere mostri e a lanciare incantesimi. Il vero potenziale [illegible] però nella modalità multigiocatore: combinazioni di magie, trappole e una vasta gamma di opzioni per la felicità dei fan di *Diablo*.



OBI-WAN

Sviluppatore: LucasArts
Casa: LucasArts
Previsto per: Quarto trimestre

I radicali cambiamenti tecnici hanno costretto questo sparatutto in prima persona (basato sul personaggio di Ewan McGregor) a slittare a Natale del 2000. Sarà sempre sullo stile di *Jedi Knight*, con molta enfasi sull'uso della Forza e sui duelli con spade laser, ma non possiamo evitare di mostrare un po' di preoccupazione. Dopotutto gli ultimi due giochi pubblicati da LucasArts sull'Episodio I non erano niente di speciale, e il geniale Justin Chin (autore di *Jedi Knight*) ha appena dato l'addio al progetto.

NEVERWINTER NIGHTS

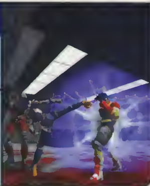
Sviluppatore: Bioware
Casa: Virgin
Previsto per: Quarto trimestre

Che si tratti di un gioco di ruolo orientato alla modalità online ormai non susciterebbe più scalpore, se non fosse per il fatto che esso sfrutta la licenza Dungeons & Dragons... In effetti si tratterà del primo gioco basato su Internet a utilizzare quello che molti considerano il set di regole definitivo (ovvero la terza, imminente, edizione), e già questo basterà a garantire un bel po' di profitti. Per fortuna Interplay e Bioware non dormono sugli allori e sono intenzionati a curare anche il resto del progetto, producendo un gioco con una grafica più avanzata e un'interfaccia più comoda, rispetto a quella vista in *Baldur's Gate*. Il ritmo dell'azione sarà studiato per essere adatto al gioco in rete, ma non mancherà la modalità per giocatori singoli. Invece di un unico mondo di gioco, ognuno sarà libero di creare il proprio e invitare altre persone a visitarlo, agendo da "master" della partita!

ONI

Sviluppatore: Bungie
Casa: Take Two
Previsto per: Primo trimestre

Quello che *Halo* promette di fare con gli esterni, *Oni* sembra poterlo fare al chiuso traendo ispirazione dal cartone animato giapponese "Ghost in The Shell" (*Oni* significa appunto "fantasma") per un'avventura d'azione con combattimenti "full contact". La visuale è in terza persona, con una tecnica di dissolvenza dei muri che dovrebbe evitare i problemi delle inguadrature alla *Tomb Raider*. Per i movimenti dei personaggi è stata utilizzata la cinematica inversa, in modo da garantire un'eleganza da balletto ai personaggi in corsa e alle loro piroette. i modelli scheletrici rendono anche possibile un rinculo realistico e armi che si comportano secondo le leggi fisiche. Dagli ambienti disegnati da un architetto agli effetti di sfocatura nei movimenti, passando per il sistema di intelligenza artificiale, *Oni* sembra essere una rivoluzione oppure un passo troppo ambizioso.





ODYSSEY

Sviluppatore: Interno
Casa: Cryo
Previsto per: Terzo trimestre

il viaggio di Ulisse è il pretesto per l'ennesima avventura "colta" della Cryo, realizzata con ambienti precalcolati e personaggi 3D in tempo reale che daranno vita agli scontri di Ulisse con il ciclope e con altri orrori. Come sempre, le idee alla base dei giochi Cryo sono ottime e originali, ma le aspettative, non si sa come, vengono raramente mantenute. Speriamo che questa sia la volta buona, anche perché la trama e lo sfondo mitologico sembrano davvero all'altezza della situazione e non vediamo l'ora di vestire i panni della volpe di Itaca!



OFF-ROAD

Sviluppatore: Interno
Casa: Rage
Previsto per: Primo trimestre

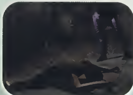
La versione su sterrato di *Midnight GT* si concentra soprattutto su veicoli a trazione integrale in stile buggy, non su camion o fuoristrada tradizionali. Sono state incluse tutte le possibili condizioni ambientali, e le immancabili modalità di competizione singola o di stagione intera. Anche se i veicoli sembrano dei giocattoli, il comportamento fisico sarà accuratissimo, specialmente per quanto riguarda le quattro ruote motrici e le sospensioni, due elementi fondamentali su queste piste piene di salti e sbandate.



ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

Sviluppatore: Diversions Entertainment
Casa: Da definire
Previsto per: Terzo trimestre

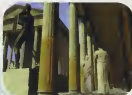
Epic non è più coinvolta nel progetto, e questo è il principale motivo dei ritardi, ma finalmente il celebre picchiaduro sembra destinato a ritornare dopo sei anni di attesa Questa volta gli ambienti futuristici sono realizzati interamente in 3D. La struttura sembra più complessa di quella dei soliti cloni, grazie alla possibilità di combattere contro avversari multipli e di camminare liberamente nelle arene tridimensionali.



PLANET OF THE APES

Sviluppatore: Visiware St.
Casa: Fox Interactive
Previsto per: Terzo trimestre

il classico film "il pianeta delle scimmie" è ormai un po' dimenticato, ma con tutte queste voci di un rifacimento da parte di James Cameron con Arnold Schwarzenegger hanno riacceso l'interesse Il gioco si ispira al libro originale di Boulle, anche se il look dei personaggi sarà familiare a chi ha visto il film. Per chi non conoscesse la trama, dovremo impersonare l'unico umano sopravvissuto all'atterraggio di fortuna della sua astronave su di un ignoto pianeta nel futuro, a 1.000 anni da noi.



POMPEII

Sviluppatore: Interno
Casa: Cryo
Previsto per: Secondo trim.

La trama è una delle più inesplicabili degli ultimi tempi: la moglie di un archeologo scompare, e lui per salvarla deve viaggiare indietro nel tempo a Pompei. Un'occasione perfetta per gli artisti della Cryo, che saranno liberi di inventarsi ogni tipo di stravagante architettura romana, un po' meno per il povero archeologo, che scopre che il Vesuvio scatenerà morte e distruzione entro cinque giorni.
Nonostante la non esaltante serie di avventure recentemente pubblicate da Cryo, potrebbe essere la volta buona...



POOL OF RADIANCE II: RUINS OF MYTH DRANNOR

Sviluppatore: SSI
Casa: Mindscape
Previsto per: Terzo trimestre

Chi pensava che ormai Virgin fosse l'unica casa ad avere i diritti di Dungeons & Dragons dovrà ricredersi: SSi torna in campo con il seguito di un suo vecchissimo cavallo di battaglia, ambientato nei Forgotten Realms. Nella modalità per giocatore singolo potremo controllare sei eroi in una serie di avventure per scoprire la nuova Pool of Radiance, mentre in modalità multigiocatore ognuno di questi sei personaggi potrà essere gestito separatamente da altrettanti giocatori umani.

Original War

Sviluppatore: Da definire
Casa: Virgin
Previsto per: Terzo trimestre

i giochi di ruolo sembrano conoscere una seconda giovinezza in guesto periodo, e anche Virgin espande le sue mire al settore con guesta creazione di un ignoto team di sviluppo Ceco, incentrata sullo sviluppo del personaggio e sulla trama.

Outforce

Sviluppatore: O3 Games
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

Un clone di *Starcraft* che si propone di introdurre caratteristiche originali, come un sistema di intelligenza artificiale genetica in grado di imparare da se stesso e modelli fisici avanzati per gli effetti di gravità e per le collisioni. i creativi della Blizzard devono cominciare a preoccuparsi?
Troppo presto per poterlo dire...

Panzer Brigade

Sviluppatore: Talonsoft
Casa: Take Two
Previsto per: Da definire

Per i patiti dei giochi di guerra, un altro titolo ultraspecialistico sui carri armati dalla Talonsoft, con la speranza che guesta volta si tratti di un prodotto godibile anche da chi soffre di allergia verso gli esagoni e i pesanti manuali di seicento pagine.

Panzer General Assault II: Eastern Front

Sviluppatore: SSI
Casa: Mindscape
Previsto per: Terzo trimestre

SSI continua a raffinare i suoi wargame, con l'aggiunta della grafica 3D che dovrebbe renderli più accessibili. includerà unità navali e avrà un sistema di gioco migliorato, con un'interfaccia piu semplice.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Sviluppatore: Elixir
Casa: Eidos
Previsto per: Quarto trimestre

Forse è prematuro eccitarsi per il debutto del nuovo team di Demis Hassabis, poiché la tecnologia deve ancora essere messa a punto e la struttura del gioco ancora in buona parte implementata. Tuttavia i primi risultati che abbiamo potuto vedere ci mostrano un sistema grafico capace di ridurre in tempo reale il livello di dettaglio di una città composta da milioni di poligoni in modo da renderne possibile la libera esplorazione. Per non parlare dell'intelligenza artificiale del milione di abitanti e della giocabilità più intelligente (e piena di trucchi) del solito. Dovremo scalare tutti i livelli della gerarchia politica, ma potremo farlo in un numero quasi infinito di modi: corruzione, ricerca di consensi, propaganda o forza bruta...
Se solo tutti gli sviluppatori fossero così ambiziosi!



Relic Hunter
Sviluppatore: Silmarils
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre
Basato su una serie TV americana con Tia Carrere ... questo gioco sembra voler seguire le orme di Lara con una visuale 3D e una trama che vede la protagonista in cerca di reliquie ...

Rising Sun
Sviluppatore: Talonsoft
Casa: Take Two
Previsto per: Primo trimestre
... titolo Talonsoft dell'anno tratterà un conflitto fra gli USA, il Commonwealth Britannico e Giappone ... rappresentandolo a livello di ... ione

Robocop
Sviluppatore: Interno
Casa: Titus
Previsto per: Da definire
Non ... sa ancora come la ... ica licenza cinematografica verrà sfruttata questa volta ... chiediamo ... quanto sia ancora ... questi generi ... ispirati ai film.

Runemaster
Sviluppatore: Legend
Casa: GT Interactive
Previsto per: Quarto trimestre
... il filone ... Legend ha deci... a frutto la sua esperienza con *The ... Of Time* e *Unreal 2* per ... titolo fantasy, pr... per la fine dell'anno.

Sacrifice
Sviluppatore: Shiny
Casa: Virgin
Previsto per: Terzo trimestre
... questo titolo appariva già nell'antep... anno, ... sa ... giu... forse la data ... pubblica... ... quel... ... ny va ...



PROJECT IGI

Sviluppatore: Innerloop
Casa: Eidos
Previsto per: Secondo trimestre

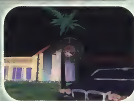
Dopo ... interessante ma non molto ricco di spessore *Joint Strike Fighter*, tornano i maghi della grafica Innerloop con un gioco d'azione militare a più personaggi. Il protagonista è Jones, un veterano della SAS che deve gestire ... segreti per il governo britannico in località esotiche come Africa, ... e Murmansk. Lo scopo ... gli Stati Uniti dai ... terroristi. Tra le possibilità ... nostri obiettivi ... e utilizzare treni



PRINCE NASEEM BOXING

Sviluppatore: Codemasters
Casa: Codemasters
Previsto per: Secondo trimestre

Anche se la grafica spigolosa di questo titolo non è al livello da sala giochi di *Ready 2 Rumble* per Playstation, ci sono un sacco di caratteristiche da KO. Ovviamente Naseem farà la sua bella figura, grazie anche al fatto che tutti movimenti dei personaggi virtuali sono stati realizzati basandosi su di lui. Saranno anche presenti altri 100 pugili che si potranno utilizzare per affrontare le tre modalità di gioco previste.



PRIVATE WARS

Sviluppatore: TS Group
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

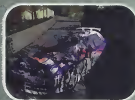
Un possibile successo, grazie al cocktail degli elementi migliori di *Jagged Alliance* e *Hidden And Dangerous*. Gestiremo un'agenzia privata di mercenari con l'unico scopo di arricchirci, scegliendo tra diversi contratti e cercando di mantenere elevata la nostra reputazione. Dopo ogni successo la squadra (sono possibili fino a 30 uomini) guadagna esperienza, e fra una missione e l'altra si possono arricchire le abilità dei nostri mercenari grazie all'allenamento.



RALLYMASTERS

Sviluppatore: Digital Illusions
Casa: Infogrames
Previsto per: Primo trimestre

... po le avvincenti ... se arcade ... *Motorhead* qu... interessant... sviluppato ... Basato sulla Michelin Race of Champions ... approvata dalla FIA ... 46 piste ... 24 ... automobili ... de ...



RALLY RACING SIMULATION

Sviluppatore: Interno
Casa: Ubi Soft
Previsto per: Primo trimestre

Dopo aver esplorato il mondo della Formula 1 e degli arcade (*Speedbusters*) Ubi Soft sfida *McRae 2* e *Rally Championship* sul loro stesso terreno, con un sistema grafico ... ad alte prestazioni e ... modelli dettagliatissimi per le vetture. Molta attenzione è stata riservata ai danni ... rompere ... incrina ... pezzi ... composto da una ... divis... 18 tappe e dalle solite ... multigiocatore ... altre varianti



REACH FOR THE STARS

Sviluppatore: Mindscape
Casa: Mindscape
Previsto per: Primo trimestre

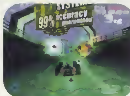
A volte ritornano: questo gioco riprende un vecchio titolo degli anni '80. Questa nuova edizione sembra essere un rivale di *Starcraft* incentrato su esplorazione, espansione, sfruttamento e sterminio. Per il resto aspettiamoci la solita costruzione di un impero, le battaglie in tempo reale, opzioni diplomatiche e intrighi politici alla *Alpha Centauri*. Saranno presenti 16 specie, ognuna delle quali con il proprio albero dello sviluppo tecnologico



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Sviluppatore: Raven
Casa: Activision
Previsto per: Quarto trimestre

Secondo le nostre spie, il seguito del primo sparatutto 3D della storia è in lavorazione alla Raven, che sta anche ultimando *Soldier Of Fortune* e *Star Trek Voyager: Elite Force*. Userà il sistema grafico di *Quake III Arena*? Sì, certamente. Sarà coinvolta la id Software? Nei panni di produttore esecutivo, probabilmente. C'è già qualche versione dimostrativa? Di sicuro esiste, ma molto probabilmente al momento si trova al sicuro nella cassaforte di John Carmack ..



ROLLCAGE STAGE II

Sviluppatore: Attention To Detail
Casa: GT
Previsto per: Terzo trimestre

L'allucinante gioco di corse da console ritornerà espanso, migliorato e ritoccato sotto ogni aspetto: non è nemmeno stato dimenticato un sistema di inquadrature meno confusionario per seguire i movimenti contro la gravità degli indistruttibili veicoli. Vi sono 60 nuove piste e circa lo stesso numero di vetture, più nuove armi e varianti di gioco (arene, piste da inseguimento e una modalità "calcistica"). Dedicato a coloro i quali pensavano che già il primo *Rollcage* fosse originale ..



RUGBY 2000

Sviluppatore: Creative Ass.
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Secondo trim.

Un altra serie sportiva EA, meno famosa di *FIFA*, entra nel nuovo millennio. La telecronaca di Bill McLaren e Jamie Salmon e la consulenza di Clive Woodward (allenatore inglese per la Coppa del Mondo) per la gestione delle squadre e delle strategie di gioco sono degni di nota, come anche i movimenti dei giocatori catturati da atleti reali (con tanto di collisioni inerziali) per garantire un'esperienza realistica.
La licenza ufficiale del campionato mondiale significa la presenza di 20 squadre nazionali e 600 giocatori.



RUNE

Sviluppatore: Human Head Studios
Casa: GOD/Take Two
Previsto per: Terzo trimestre

Per questa avventura d'azione in terza persona è stato adattato il sistema grafico di *Unreal*. L'ambientazione è basata sulla mitologia vichinga, e le armi rientrano esclusivamente nella categoria corpo a corpo: spade, mazze e asce, ovvero un elemento di distinzione rispetto alle solite armi a distanza. L'eroe Ragnar può raccogliere e utilizzare qualunque cosa i suoi nemici facciano cadere, e mentre la modalità per giocatore singolo sarà basata su di una trama, si attendono sorprese per le partite a più partecipanti.



SEEKER

Sviluppatore: The Logic Factory
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

Chiunque abbia provato *The Tone Rebellion* sa quanto possano essere strani questi sviluppatori. *Seeker* è altrettanto peculiare in termini di trama (la ricerca della pace nel continuum mprevisto per-spaziale), ma più convenzionale come impostazione, essendo basato su elementi standard da gioco di ruolo e un punto di vista da lontano in 3D. Pare che saranno disponibili nuovi episodi da scaricare gratuitamente da Internet dopo l'uscita del gioco, ma al momento il problema è trovare qualcuno che lo pubblichi.



SETTLERS 4

Sviluppatore: Interno
Casa: Blue Byte
Previsto per: Quarto trimestre

Blue Byte non ha ancora confermato se il prossimo episodio della serie compierà effettivamente il rischioso passo al 3D, ma ha anticipato che si tratterà di un gioco graficamente molto ricco.
Nuove razze, unità ed edifici, saranno ovviamente presenti; più alcune sorprese ancora segrete. È stata anche ascoltata l'accusa secondo la quale la serie è diventata troppo complicata e destinata agli specialisti, per cui pare che il nuovo episodio sarà più appetibile per tutti, ma forse anche più impegnativo dei precedenti.

ROCK

Sviluppatore: Singletrac
Casa: GT Interactive
Previsto per: Terzo trimestre

In apparenza un'altra imitazione di *MechWarrior*, almeno a giudicare dalla presenza di giganteschi robot da combattimento (chiamati RAV). Si tratta in realtà di solo uno dei tanti elementi del mosaico complessivo, che comprende, come in *Battlezone 2*, la possibilità di uscire ed entrare nei robot. Molte missioni richiederanno di essere affrontate a piedi, come in un qualunque sparatutto in prima persona, o a bordo di mezzi volanti per duelli nei cieli. L'azione salterà fluidamente fra le tre modalità senza alcun problema. Sarà possibile collaborare con fino a otto compagni gestiti dal computer, ognuno dei quali con ruoli specifici e statistiche come nei giochi di ruolo, che potranno crescere con l'esperienza.



Schizm: Mysterious Journey

Sviluppatore: ILK Avalon
Casa: Project Two
Previsto per: Terzo trimestre

I fan delle avventure interamente realizzate con filmati precalcolati staranno esultando: questo gioco sfrutterà il DVD con ben 10 Gigabyte di dati! È prevista anche una versione ridotta per chi ancora possiede un normale CD-ROM.

Sea Dogs

Sviluppatore: Akella
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trimestre

Questo simulatore piratesco sembra molto promettente, gli effetti delle onde sono i migliori mai visti, e il tempo atmosferico (tornado inclusi) e la luce sono di grande effetto. I vascelli dalle giuste proporzioni sono migliori di quelli di *Corsairs* e *Cutthroats*.

Shadows Of Reality

Sviluppatore: Nevolution
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

Una storia alla Matrix piena di cospirazioni, hacker e lotta per la libertà nell'anno 2087, in un gioco che è la prima opera completa degli autori di un disco di espansione per *Shogo*, del quale riprende il sistema grafico. Pillola blu o pillola rossa?.

Shadowman 2

Sviluppatore: Iguana UK
Casa: Acclaim
Previsto per: Quarto trimestre

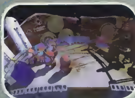
Il tipo con il teschio voodoo era destinato a tornare fra noi... e infatti eccolo qui!

S

SHADOW WATCH

Sviluppatore: Red Storm
Casa: Take Two/Red Storm
Previsto per: Primo trimestre

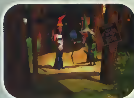
U cambiamento sensibile e rischioso da parte degli autori di *Rogue Spear*, non fosse altro per l'uso di una grafica isometrica molto stilizzata che vorrebbe sembrare quella di un fumetto ma che potrebbe essere considerata semplicemente datata (addirittura ai livelli di uno ZX Spectrum). La giocabilità è comunque solida, essendo basata su missioni d'azione a turni alla *Jagged Alliance* ed elementi di avventura con conversazioni.
Al momento non sappiamo ancora come possa essere valutato.



SHEEP

Sviluppatore: Mind's Eye
Casa: Empire
Previsto per: Primo trimestre

Originariamente previsto per prima di Natale, questo gioco sta subendo ancora qualche ritocco. Lo stile umoristico è ancora più marcato che in *Worms*, al quale comunque assomiglia come idee: cinque giocatori devono condurre altrettanti stupidissimi greggi di pecore attraverso 16 livelli fino a un punto in cui verranno raccolte da alcuni dischi volanti! Per gestire le pecore in ambienti improbabili come discoteche, gelaterie e lo spazio profondo, sono state sviluppate delle sofisticate routine di... stupidità artificiale!



SIMON THE SORCERER 3D

Sviluppatore: Adventuresoft
Casa: Hasbro
Previsto per: Primo trimestre

Basandosi sullo stesso sistema grafico di *Prince Of Persia 3D*, l'ultima avventura di Simon sceglie un'impostazione più moderna. Anche se non si tratta del primo tentativo di questo tipo, Adventuresoft sembra averne colto lo spirito, introducendo elementi quasi arcade al sistema di controllo e alla soluzione dei puzzle. Speriamo soltanto che l'umorismo della sceneggiatura sia meno forzato di quello dei due precedenti episodi...

SANITY

Sviluppatore: Monolith
Casa: Fox Interactive
Previsto per: Secondo trimestre

N... del sistema grafico L... quadratura in terza persona dai movimenti dinamici. Lo stile futuristico lo ... un moderno *Robotron*. La ... gruppo di persone psio... stanno seminando ... nel film ...
... per sventare la ... effetti spettacolari e ... battaglie multigiocatore ... sembrano particolar...



SOLDIER OF FORTUNE

Sviluppatore: Raven
Casa: Activision
Previsto per: Primo trimestre

Ogni sparatutto deve differenziarsi un po da quelli che lo precedono, e in questo caso il fattore innovativo e adrenalinico è la rappresentazione maniacale della violenza. Certo, anche *Quake*, *Unreal* e *Half Life* sono violenti, ma questo gioco lo è di più: armi realistiche, danni dei proiettili localizzati sul corpo grazie a modelli umani realizzati con 26 aree distinte. Si possono così far saltare gli arti dei nemici e renderli inoffensivi; insomma, 32 missioni per i veri sadici!



SOULBRINGER

Sviluppatore: Interno
Casa: Infogrames
Previsto per: Primo trimestre

Questo frutto della mente di Paul Green (il veterano della Gremlin responsabile di *Realms Of The Haunting*) è un'avventura che tende al gioco di ruolo, con una trama ambiziosa. Gli appassionati apprezzeranno la varietà di missioni, di personaggi con cui interagire e di incantesimi da lanciare, per non parlare delle battaglie corpo a corpo su larga scala.
Il nostro eroe sarà persino accompagnato da un gruppo di fantasmi-consiglieri, il che è una novità. È bello che sia rinato l'interesse verso i GDR.

STARLANCER

Sviluppatore: Digital Anvil/Warthog
Casa: Microsoft
Previsto per: Secondo trimestre

Come suo fratello Chris, Erin Roberts deve aver giocato molto con *Elite* da giovane. Dopo aver realizzato *Privateer 2: The Darkening*, Erin ha partecipato alla fondazione della Digital Anvil, dove ha subito cominciato a lavorare a un altro epico gioco di combattimenti spaziali (con l'aiuto del team Warthog di Manchester). Niente alieni di sorta: in questo gioco troveremo gli USA, la Cina, la Russia e l'Inghilterra che si avventurano nel sistema solare con l'intento di dominare i vari pianeti. La struttura delle missioni non è lineare, e potremo partire alla conquista dello spazio con dodici diversi tipi di navi e venti armi. Duelli, attacchi a navi madre, e tutti i soliti ingredienti del genere, con l'aggiunta di compagni di volo gestiti dall'intelligenza artificiale per rendere spettacolari le battaglie. Il nostro attuale favorito, *Freespace 2*, potrebbe avere un serio contendente.

Shogun Total War
Sviluppatore: Creative Assembly
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Primo trimestre
... di quer... su ... prom... ire ... alle ... titol... attenzione...

Silent Hunter II
Sviluppatore: SSI
Casa: Mindscape
Previsto per: Terzo trimestre
... fra gli U... navi ... della ... una g... superi... U... assunto ... per...

Skirmish
Sviluppatore: Auran
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire
... gioco ... pa... o...

Sleepwalker
Sviluppatore: Ark...
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire
... me... al...

Sovereign
Sviluppatore: ...ant/Sony
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto ...

STUNT GP

Sviluppatore: Team 17
Casa: Hasbro
Previsto per: Primo trimestre

Anche se non si tratta di un aggiornamento ufficiale di *Stunt Car Racer* di Geoff Crammond, il tema è molto simile. La differenza è che in questo caso piloteremo automobiline radiocomandate, e che quindi potremo effettuare acrobazie di ogni tipo. Le 24 piste presentano salti, spirali e giri della morte, con modalità di gioco folli tipo la "Aeromile", che premia chi riesce a stare il maggior tempo possibile senza toccare l'asfalto. Le macchine appartengono a quattro modelli base, con milioni di possibili variazioni sui componenti: vincere le gare permette di ottenere crediti per apportare modifiche di vario tipo, differenti a seconda della "scuderia" a cui si appartiene. Oltre alle solite modalità per uno o più giocatori, ce ne sarà anche una per Internet, basata sulle vetture fantasma: potremo scaricare le gare di altri giocatori e confrontarle con le nostre.





SOUTH PARK RALLY

Sviluppatore: Tantalus
Casa: Acclaim
Previsto per: Primo trimestre

Nuovi programmatori e un genere diverso potrebbero garantire migliori risultati al nuovo gioco ispirato alle avventure di Cartman, Kenny, Kyle e Stan dopo il loro disgraziato sparatutto 3D. I giochi di corse cartooneggianti hanno sempre un buon potenziale, soprattutto se pensiamo a veicoli come il triciclo della polizia di Cartman e potenziamenti come la "Rana messicana" e le "Palle di cioccolato". Stiamo ancora aspettando un clone decente di *Mario Kart* per PC: sarà la volta buona?



SPLINTER

Sviluppatore: Stromlo
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Secondo trimestre

Descent e i suoi sei gradi di movimento trasferiti in un'altra scala, viste le dimensioni ridottissime della navetta: già le formiche saranno un pericolo mortale, mentre scarafaggi, vespe, scorpioni e nemici meno organici lo saranno ancora di più. Le armi avranno due modalità di fuoco, e le risorse raccolte dal mondo che ci circonderà avranno un'utilità tattica. Non vorremmo essere precipitosi, ma non ci sembra che *Descent 4* abbia di che preoccuparsi...



STARSHIP TROOPERS

Sviluppatore: MicroProse
Casa: Hasbro
Previsto per: Secondo trimestre

C'è un buon motivo per cui il gioco che vedremo non assomiglia per nulla all'atteso omonimo sparatutto in terza persona: semplicemente perché si tratta di un altro gioco! L'originale è stato abbandonato in favore di una versione strategica in tempo reale delle battaglie fra uomini e insettoni alieni. Il gioco è basato sul libro originale, ponendo quindi maggiormente l'accento sull'addestramento militare.



STARS SUPERNOVA

Sviluppatore: Mare Crisium
Casa: Empire
Previsto per: Primo trimestre

Mare Crisium è stato fondata da Jeff McBride e da membri del suo vecchio team, autori dello *Stars* originale: i fan di questo simulatore quasi ragionieristico di impero intergalattico possono dormire tranquilli. Anche se la grafica è stata migliorata in maniera impressionante, lo spessore e la vastità del gioco sono rimasti ai soliti epici livelli: ricerca, costruzioni e voli spaziali sono perfettamente combinati in una varietà di scenari multigiocatore, una campagna e 30 missioni per giocatore singolo. Decisamente più attraente del suo predecessore.



STAR TREK: ARMADA

Sviluppatore: Interno
Casa: Activision
Previsto per: Secondo trimestre

Per chi pensava che tutti i nuovi giochi su Star Trek fossero sparatutto in prima persona, eccone uno diverso, di carattere strategico. Poche le somiglianze con il recente sforzo di MicroProse: si tratta piuttosto di un cugino di *Homeworld*, con epiche battaglie in tempo reale fra le quattro fazioni della Federazione, dei Klingon, dei Romulani e dei Borg. Guerra nello spazio profondo per tutti i fan della serie, quindi.



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Sviluppatore: Raven
Casa: Activision
Previsto per: Terzo trimestre

Oltre a lavorare al sadico *Soldier Of Fortune*, Raven sta anche preparando un altro sparatutto basato sul magnifico sistema grafico di *Quake III*. Voyager non è la migliore delle serie televisive, ma per un gioco sembra adatta e ricca d'azione. La sceneggiatura dovrebbe far concorrenza ad *Half Life*, le ambientazioni saranno autentiche e le squadre di combattenti guidate da una valida intelligenza artificiale. Non mancheranno le voci degli attori originali.

Space Station
Sviluppatore: Mucky Foot
Casa: Eidos
Previsto per: Quarto trimestre
Dopo aver terminato *Urban Chaos*, i Mucky Foot sono pronti per mandare questo nuovo gioco in orbita.

Spec Ops 3
Sviluppatore: Talonsoft/Zombie
Casa: Take Two
Previsto per: Quarto trimestre
Il secondo capitolo correggeva solo alcuni dei problemi del primo simulatore di corpi speciali, per cui siamo in attesa di vedere cosa comporteranno il passaggio al sistema grafico LithTech e altri mesi di lavorazione.

Starpeace: The Parallel Domain
Sviluppatore: Oceanus Entertainment
Casa: Da definire
Previsto per: Terzo trimestre
Un gioco esclusivamente in rete che si ispira a *Sim City*.

Star Trek Deep Space 9: The Fallen
Sviluppatore: The Collective
Casa: Simon & Schuster
Previsto per: Primo trimestre
Non soddisfatti di aver scelto il sistema grafico di *Unreal*, gli sviluppatori hanno persino reclutato Thomas Cannon, precedentemente coinvolto nel progetto del celebre sparatutto della Epic. Tre storie separate seguiranno le avventure di Cisco, Worf e Kiro.

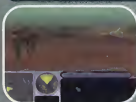
Star Trek: New Worlds
Sviluppatore: Six Degrees East
Casa: Virgin
Previsto per: Secondo T.
I Binary Asylum non si stanno più occupando del gioco, che ora è nelle mani di un nuovo team americano.

TEAM FORTRESS 2

Sviluppatore: Valve
Casa: Sierra
Previsto per: Secondo trimestre

Valve ha cambiato radicalmente la concezione degli sparatutto in prima persona per giocatore singolo con *Half Life*, ed è prevedibile che questa specie di seguito avrà lo stesso impatto sul multigiocatore. Mentre *Half Life* introdusse una vera e propria sceneggiatura, questo nuovo gioco è interamente basato sul concetto di lavoro di squadra. Già l'espansione *Half Life Team Fortress Classic* suggeriva questa possibilità, ma questa volta la cooperazione si rivelerà assolutamente essenziale. I giocatori potranno scegliere fra 12 ruoli, dal marine al cecchino, che giocheranno una parte specifica negli obiettivi delle missioni mentre il comandante osserverà la situazione da una schermata strategica. Le missioni dovrebbero essere molto originali e la grafica 3D sembra dedicare molta attenzione ai personaggi, aggiustando dinamicamente il livello di dettaglio. Sorprendente.

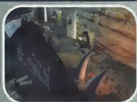




STAR WARS: FORCE COMMANDER

Sviluppatore: LucasArts
Casa: LucasArts
Previsto per: Primo trimestre

Un altro veterano delle nostre anteprime, questo gioco ha subito ogni sorta di cambiamento nella sua lavorazione: in particolare i ritardi sono imputabili al passaggio a una grafica 3D a metà progetto. Tutte le modifiche sembrano però avere sortito effetti positivi: ora gli AT AT sono molto più impressionanti. Resta da vedere come sono stati gestiti gli elementi strategici. Per saperne di più possiamo leggere l'anteprima a pag. 4[illegible] su questo stesso numero!



SUMMONER

Sviluppatore: Volition
Casa: THQ
Previsto per: Secondo trimestre

Sviluppato in segretezza negli ultimi 18 mesi, questo gioco è il primo tentativo da parte di Volition di staccarsi dalla fantascienza di *Freespace* e di tuffarsi nel mondo della magia, dei demoni e dei racconti epici. Il gioco segue i progressi di Joseph, un uomo capace di evocare demoni, golem e altri servitori, ma che vuole abbandonare le sue abilità dopo aver causato la morte delle persone amate. Ovviamente la sua missione richiederà l'uso di armi, incantesimi e invocazioni di creature…



STORM

Sviluppatore: Buka
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trimestre

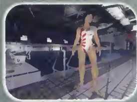
Un altro titolo in cerca di editore in occidente, che dimostra le qualità tecniche dei programmatori dell'est. La grafica fa uso di ogni sorta di effetto di illuminazione e di paesaggi impressionanti. Tre campagne di 20 missioni l'una ci caleranno nel mezzo di una guerra futuristica: all'inizio si tratterà di una specie di sparatutto, ma gradualmente verranno introdotti elementi tattici man mano che saliremo nella gerarchia militare. Potrebbe essere un gioco sorprendente, oppure sparire senza lasciare traccia.



SWORDS & SORCERY

Sviluppatore: Heuristic Park
Casa: Da definire
Previsto per: Terzo trimestre

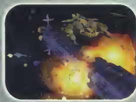
Questi sviluppatori hanno collaborato al disco di espansione *Unreal: Return To Na Pali* e [illegible] *Nox*, ma questo sarà il loro primo gioco completo. A capo del team c'è D.W. Bradley, responsabile degli [illegible] *Wizardry* [illegible] di ruolo tradizionale [illegible] 3D in tempo reale per renderlo più [illegible]
[illegible]



SYDNEY 2000 OLYMPICS

Sviluppatore: Attention To Detail
Casa: Eidos
Previsto per: Terzo trimestre

Atteso per quando inizierà la XXVII edizione dei Giochi Olimpici. Modelli umani dai movimenti catturati su atleti reali, realizzati con un elevato numero di poligoni e una [illegible] realistica, ambienti interamente in 3D: ecco cosa distinguerà il gioco da titoli simili del passato. I programmatori sono persino andati a visitare lo stadio olimpico di Sydney per ricrearlo alla perfezione!



TACHYON: BEYOND THE FRINGE

Sviluppatore: Interno
Casa: Novalogic
Previsto per: Secondo trimestre

Un gioco che sfrutta la voce di Bruce Campbell (protagonista di "La casa" e "L'armata delle tenebre") ci incuriosisce notevolmente. La modalità per giocatore singolo presenta una struttura aperta molto promettente: potremo scegliere se lavorare per due potenti corporazioni, volare in missioni non lineari e potenziare poco per volta la nostra nave spaziale.

Stephen King's F13
Sviluppatore: Frightware
Casa: Blue Byte
Previsto per: Primo trimestre

Chi pensava a un'avventura horror si sbaglia: si tratta di una raccolta di minigiochi, screen saver e giochini creati con la consulenza del Maestro. Il titolo si riferisce a un [illegible] inesistente della tastiera del computer.

Su-39 Sviluppatore: Flying Legends
Sviluppatore: Interno
Casa: Mindscape
Previsto per: Quarto trimestre

Il nuovo prodotto della accurata serie *Flanker* aggiungerà elementi di guerra aria terra. È stata promessa la compatibilità con *Flanker 2.0*.

Sudden Strike
Sviluppatore: CDV
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

Un gioco di guerra isometrico alla *Commandos* che sfrutta bene l'alta risoluzione con bellissimi personaggi e ambientazioni dettagliate.

Submarine Titans
Sviluppatore: Ellipse Studios
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

[illegible] strategico in tempo reale pieno di caratteristiche interessanti, fra cui [illegible] unità e strutture subacquee e la possibilità di coinvolgere 24 giocatori nella stessa partita.

Super 1 Karting
Sviluppatore: Interno
Casa: Midas
Previsto per: Primo trimestre

[illegible] tempo [illegible] l'ultima volta che qualcuno ha [illegible] vato a ric[illegible] divertimento delle [illegible] kart su PC [illegible] pe[illegible] curiosi di [illegible] sapranno fare [illegible] *Castrol* [illegible]

T-U

Sydney Equestriad 2000

Sviluppatore: Interno
Casa: Midas
Previsto per: Terzo trimestre

[illegible]

Terminus

Sviluppatore: Vicarious Visions
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

[illegible]

The Great Train Robbery

Sviluppatore: Da definire
Casa: SCi
Previsto per: Quarto trimestre

[illegible]

THIEF 2: THE METAL AGE

Sviluppatore: Looking Glass Studios
Casa: Eidos
Previsto per: Secondo trimestre

Thief ha venduto abbastanza bene, ma non quanto avrebbe meritato. Mentre gli altri giochi in prima persona si basano sull'azione diretta, *Thief* preferisce l'approccio silenzioso e nell'ombra: un efficace sistema visuale e sonoro gestisce le reazioni degli altri personaggi. Se attacchiamo qualcuno direttamente, le guardie arriveranno per farci a pezzi; se invece strisciamo alle spalle, potremo stendere i nemici con un colpo in testa senza attrarre l'attenzione. È persino necessario nascondere i cadaveri per evitare di creare sospetti. I pochi problemi del titolo originale riguardavano la grafica talvolta povera e la trama poco sviluppata: il seguito sarà più attraente e caratterizzato da missioni più varie e intelligenti, con una vera modalità multigiocatore. Ci sarà anche un occhio meccanico per zoomare sui nemici come un cecchino. Un gioco da comprare assolutamente, se confermerà le sue qualità.





TALES OF CHIVALRY

Sviluppatore: Interno
Casa: Cryo
Previsto per: Quarto trimestre

Questa avventura 3D in tempo reale sfrutta le ricche leggende di Re Artù come sfondo per [illegible] l'obiettivo e di piazzare [illegible] quello che gli autori sostengono [illegible] la caduta dell'impero [illegible]. Giocando nei panni [illegible] di un Cristiano, potremo [illegible] gli eventi da due prospettive opposte [illegible] aspettiamo [illegible] poco intelligenti e [illegible] animati ma [illegible]



TEST DRIVE CYCLES

Sviluppatore: Accolade
Casa: Infogrames
Previsto per: Secondo trimestre

La serie *Test Drive* continua a espandersi, questa volta su due ruote per trovare nuove emozioni. La passione dei programmatori per le motociclette è evidente: sono presenti 35 modelli ufficiali di ogni categoria, anche se la ciliegina sulla torta saranno inevitabilmente tutti i modelli di Harley, che saranno scelti da molti giocatori. Le 11 piste comprendono ambientazioni familiari agli appassionati, come l'Isola di Man e l'esotica Death Valley.



THE BLAIR WITCH PROJECT

Sviluppatore: Terminal Reality
Casa: Gathering Of Developers/Take Two
Previsto per: Quarto trimestre

Sfruttamento commerciale o scelta azzeccata? Ci vorranno ancora diversi mesi per scoprirlo, anche se l'uso del sistema grafico di *Nocturne* dovrebbe garantire la qualità dal punto di vista visivo. Sempre che vengano corretti tutti i problemi dovuti alle incertezze della telecamera, ovviamente. Terminal Reality sta comunque sviluppando anche un altro gioco ispirato al film.



THE LONGEST JOURNEY

Sviluppatore: Funcom
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

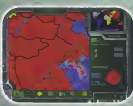
[illegible] sata sulla sdop[illegible] alla base [illegible] questa [illegible] avventura [illegible] [illegible] ben 1000 poligoni [illegible] Arcadia [illegible]



THE REAL NEVERENDING STORY

Sviluppatore: Interno
Casa: Discreet Monsters
Previsto per: Primo trimestre

[illegible] film [illegible] storia infinita [illegible] alla mente [illegible] creature fantastiche [illegible] fa pensare a un gioco per bambini, eppure si tratta di uno dei progetti più ambiziosi degli ultimi tempi [illegible] struttura di gioco [illegible] pur mantenendo [illegible] legato alla trama, dovrebbe essere in grado di garantire avventure libere [illegible] particolarità dell'interfaccia permetterà [illegible] comprendere i pensieri del nostro personaggio e [illegible] tutto sembra persino adattarsi allo stile di gioco di ognuno [illegible]



THE CORPORATE MACHINE

Sviluppatore: Stardock
Casa: Ubi Soft
Previsto per: Primo trimestre

Non [illegible] da fare: gli amanti di questo genere sono molto più numerosi di quello che si possa pensare. Proprio per loro sembra essere stato progettato *The Corporate Machine*, un gioco gestionale-finanziario per veri esperti. Nei panni di un aspirante presidente di una società, dovremo persino progettare prodotti virtuali da immettere sul mercato. Gli autori sono noti per aver realizzato l'ottimo (e difficile) *Galactic Civilization* per [illegible] sistema operativo OS/2.



THRONE OF DARKNESS

Sviluppatore: Click Entertainment
Casa: Sierra
Previsto per: Secondo trim.

Un horror giapponese in salsa di gioco di ruolo, da due sviluppatori provenienti dalla Blizzard. Nei panni di un nobile del Sol Levante, dovremo controllare sette samurai contro il Dark Warlord e un esercito di guerrieri non-morti.
Molto simile a *Diablo*, ma con la possibilità di rigiocare tutta l'avventura nel ruolo opposto una volta che la si è complprevisto perta con i "buoni"...



TIGER WOODS & PGA TOUR GOLF 2000

Sviluppatore: Interno
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Primo trimestre

Il nuovo aggiornamento annuale del simulatore golfistico aggiunge percorsi e personaggi di fantasia, e persino dei potenziamenti da raccoglierei il sistema di controllo del tiro in tempo reale presenta ora anche una modalità semplificata a un solo pulsante, per chi ama la vita semplice. Questo non vuol dire che si tratti di un gioco adattato ai pivelli: la fisica della pallina è realistica, e per chi li desidera sono presenti degli autentici professionisti della PGA.



THE TIME MACHINE

Sviluppatore: Interno
Casa: Cryo
Previsto per: Primo trimestre

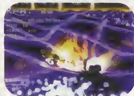
C'è qualcosa che spinge continuamente gli sviluppatori a portare i classici della letteratura su PC: forse l'assenza di copyright da pagare? Comunque il libro di H.G. Wells sembra ottimo materiale per un gioco, con i suoi viaggi nella macchina del tempo. La versione di Cryo si basa su di uno stile alla *Alone In The Dark* (fondali pre-renderizzati e personaggi 3D) per proiettare la storia originale nell'anno 800.000.
Nessun premio è previsto per chi indovinerà l'obiettivo dell'avventura e come andrà a finire...



TITANIUM ANGELS

Sviluppatore: Mobius
Casa: SCi
Previsto per: Secondo trimestre

Due protagonisti sono meglio di uno: nei panni di Carmen Blake, la tipica eroina da videogioco con abiti attillati, dovremo correre e saltare con una visuale in terza persona; impersonando il gigantesco robot Titan, invece, affronteremo sezioni da sparatutto in prima persona.
Secondo SCi, troveremo nemici da far venire i brividi e una struttura di gioco che introduce gradualmente nuove abilità per i due personaggi.
Ne sapremo di più molto presto.



TREAD MARKS

Sviluppatore: Longbow Digital Arts
Casa: Da definire
Previsto per: Primo trimestre

I giochi di corse ormai sono un genere comune e sfruttato fino all'osso, ma non di certo quelli a bordo di carri armati, ancora piuttosto rari. Speriamo solo che questo titolo sfrutti l'idea meglio di quanto ha fatto *Tank Racer*... Ambienti liberi, distruzione totale e livelli deathmatch (con tanto di paesaggi alla Tron oltre a quelli naturali) rendono *Tread Marks* un prodotto che attendiamo di provare con curiosità. Strano, però, che non ci sia ancora nessuna casa ufficiale a distribuirlo.



TRIBES 2

Sviluppatore: Dynamix
Casa: Sierra
Previsto per: Quarto trimestre

Starsiege Tribes non si è rivelato complprevisto permente all'altezza, ma la sua sezione deathmatch e di sfida a squadre è stata molto apprezzata. Un seguito risultava quindi obbligatorio, e *Tribes 2* sembra puntare nella giusta direzione. La novità più evidente consiste nei paesaggi molto più complessi e con corsi d'acqua, mentre la giocabilità trae beneficio dal nuovo sistema fisico e da modelli più dettagliati per le unità. Aspettiamoci di vedere anche unità terrestri e acquatiche, una nuova razza (i Bioderm) e bot intelligenti.

The Hitchhiker's Guide To The Galaxy

Sviluppatore: Digital Village
Casa: Simon & Schuster
Previsto per: Quarto trimestre

Per la seconda volta il classico libro di Douglas Adams viene trasposto in un videogioco, ma questa volta con la consulenza dello scrittore. Dovrebbe coincidere con l'uscita dell'atteso film, il che potrebbe portarlo a slittare nel 2001.

The Insider

Sviluppatore: Dramaera
Casa: Infogrames
Previsto per: Da definire

Gli attori autonomi sono il segreto di questo dramma interattivo. La Parigi del 1920 è l'ambientazione in cui l'agente segreto Simon Burr deve trovare uno scienziato in possesso di una macchina per resuscitare i morti.

The Italian Job

Sviluppatore: Da definire
Casa: SCi
Previsto per: Quarto trimestre

Ispirato al film del 1969 "Un colpo all'italiana" con Michael Caine (che raccontava una rapina ai danni della FIAT da parte di ladri inglesi, con tanto di inseguimenti sulla Mini Cooper), questo gioco potrebbe essere molto divertente, anche considerando l'esperienza della SCi nei giochi di corse.

The Matrix

Sviluppatore: Da definire
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

Già il film sembrava un videogioco, per cui non desta stupore la decisione di realizzarne una versione per computer. Fra le voci più insistenti, si parla della Shiny a capo dello sviluppo, anche se un altro candidato è il team che ha realizzato *Metal Gear Solid* su PlayStation.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE: SEASON 99/00

Sviluppatore: Silicon Dreams
Casa: Eidos
Previsto per: Secondo trimestre

Questa nuova edizione del gioco della Silicon Dreams sembra voler perfezionare ogni caratteristica di quella precedente, tenendo conto anche delle modifiche introdotte alla Champions League. Prendendo ispirazione da *FIFA*, saranno presenti anche le squadre che hanno vinto la coppa nel passato e le relative finali, più una presentazione in stile televisivo per tutte le statistiche della nuova stagione e un'interfaccia totalmente rinnovata. I movimenti dei giocatori sono basati su quelli di Robbie Keane, applicati a modelli 3D più ricchi e dotati di pelle realistica. Anche l'intelligenza artificiale è stata migliorata, oltre alle nuove mosse e alle animazioni di contorno.



UEFA
CHAMPIONS LEAGUE

The World Is Not Enough
Sviluppatore: Da definire
Casa: MGM/Electronic Arts
Previsto per: Quarto trimestre

[illegible]

Tiberian Sun: Firestorm
Sviluppatore: Westwood
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Primo trimestre

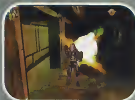
[illegible]

Timeline
Sviluppatore: Timeline Studios
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

[illegible]

Tomb Raider 5
Sviluppatore: Core Design
Casa: Eidos
Previsto per Quarto trimestre

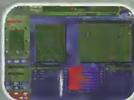
[illegible]



TURRICAN 3D

Sviluppatore: Rainbow Arts
Casa: THQ
Previsto per: Terzo trimestre

Su Amiga [illegible] sono state molte serie di gran [illegible] successo all'interno del suo mondo di utenti, ma che non hanno avuto risonanza al di [illegible]. Una di esse è *Alien Breed*, un'altra è *Turrican*. L'originale, tecnicamente magnifico e iperviolento, era molto popolare [illegible] tanto i suoi difetti di base. [illegible] questa rivisitazione anni '90 con tanto di spettacolare grafica 3D possiamo aspettarci molto di simile: armi, armi, armi e ancora armi.



UEFA MANAGER 2000

Sviluppatore: Bubball Systems
Casa: Infogrames
Previsto per: Primo trimestre

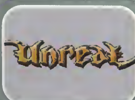
Ormai la licenza UEFA viene data praticamente a tutti, un po' come quella FIA per i prodotti ufficiali della F1. L'ultimo titolo a sfruttarla è questo rivale di *Scudetto*, che vanta statistiche per più di 20000 giocatori presi da 500 squadre e una raffinata interfaccia che consente di trascinare gli uomini con il mouse e che rende molto semplice la sezione gestionale. Non si è nemmeno lesinato sul numero di opzioni, per la felicità di tutti gli allenatori e dirigenti virtuali.



ULTIMA ONLINE 2

Sviluppatore: Origin
Casa: Electronic Arts
Previsto per: Terzo trimestre

Ormai è stato confermato che un vero e proprio seguito di questo gioco di ruolo in rete è in fase di sviluppo, caratterizzato da un passaggio al 3D e dalla collaborazione del fumettista Todd McFarlane al disegno delle creature.
Apparirà anche il concetto di "virtù", che renderà più complesse le relazioni con gli altri giocatori, e grazie al 3D i personaggi potranno combattere con mosse alla *Ultima Ascension*. Contiamo di poter avere al più presto un'anteprima completa su questo capolavoro annunciato.



UNREAL 2

Sviluppatore: Epic/Legend
Casa: GT Interactive
Previsto per: Quarto trimestre

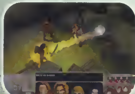
Legend ha dimostrato la propria bravura con *The Wheel Of Time*, quindi il seguito di *Unreal* è in mani sicure (anche perché uno degli autori del gioco originale, Cliff [illegible], supervisiona il progetto). A [illegible] saranno presenti molte più scene di intermezzo e una narrativa più marcata [illegible] *Return to Na Pali* non era molto orientato [illegible] a maggio si saprà qualcosa di più dopo che verrà presentato alla [illegible].



UN GIOCO SEGRETO

Sviluppatore: Lost Toys
Casa: Da definire
Previsto per: Quarto trimestre

Questo gruppo di sviluppatori provenienti dalla Bullfrog vuole tenere segretissimo il progetto [illegible] stanno lavorando: basti vedere l'immagine che ci hanno fornito! Si dovrebbe trattare di un gioco "che rivoluzionerà il genere arcade", ma oltre a questo non sapremo molto di più per i prossimi mesi: possiamo solo speculare su che razza di gioco d'azione veloce ed emozionante si tratti. Forse un gioco di piattaforme 2D con grafica in stile anni '80? Ok, stiamo scherzando.



VAMPIRE: THE MASQUERADE

Sviluppatore: Nihilistic
Casa: Activision
Previsto per: Secondo trimestre

Basato sul gioco di ruolo White Wolf, questa macabra storia a cavallo del tempo ci offrirà la possibilità di assaggiare l'immortalità... e il sangue! La grafica è di una bellezza soprannaturale, con drammatici effetti di luce e personaggi dettagliati, e la trama vede l'eroe Christof aiutato da altri vampiri in una serie di missioni prima dello scontro finale con il Signore dei vampiri Vukodlak.

WARCRAFT III

Sviluppatore: Blizzard
Casa: Sierra
Previsto per: Quarto trimestre

Il problema del momento per tutti gli sviluppatori è come gestire l'azione nei giochi di strategia in tempo reale utilizzando una visuale interamente 3D, ma attualmente le battaglie su grande scala sono ancora una spina nel fianco. Ecco perché gli scontri fra orchi, umani e demoni sono stati questa volta realizzati con un punto di vista più ravvicinato, a livello di squadra: ogni unità sarà quindi fondamentale, in un'ottica più da gioco di ruolo con tanto di punti esperienza, oggetti chiave e caratterizzazione spiccata. I personaggi saranno anche più potenti di quelli dei precedenti capitoli. Il mondo di gioco, più dinamico del solito, è composto da città, templi e pianure: ci saranno mostri vaganti da sconfiggere, ma anche specifici obiettivi da raggiungere ai fini delle missioni. Graficamente *Warcraft III* è ricchissimo, un vero salto qualitativo. Prevista, come al solito, la modalità multigiocatore su Battle.net.

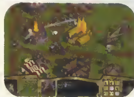


WARMONKEYS

Sviluppatore: Silicon Dreams
Casa: Take 2
Previsto per: Secondo trimestre

Ci sono persone che non desiderano altro che passare ore a costruire un mini impero edificando nuovi edifici, ricercando unità e preparando un intero esercito da inviare poi in battaglia. Questo gioco di strategia in tempo reale non fa per loro: qui ci si tuffa direttamente dentro l'azione.
Basato su di un concetto di linea di visuale, *Warmonkeys* è ambientato in pianure artiche, verdi colline e città densamente popolate, dove si scontrano in maniera spettacolare le armate di tre forze.
Grazie alle intense esplosioni e ai tocchi di classe della grafica (come le immagini dentro le immagini e il supporto per due monitor), questo gioco promette di diventare il capolavoro di azione esplosiva che avrebbe dovuto essere *Tiberian Sun*.





WARLORDS BATTLECRY

Sviluppatore: SSI
Casa: Mindscape
Previsto per: Primo trimestre

La serie *Warlords* si è sempre distinta per la sua impostazione incentrata sugli eroi. Questo nuovo episodio compie il grande passo verso la strategia in tempo reale, ma per il resto rimane molto fedele alla tradizione: gli eroi, oltre a evolvere come in un gioco di ruolo, hanno un raggio di influenza all'interno del quale comandano le unità. E inoltre possibile trasferirli da scenario a scenario, e addirittura di campagna in campagna o nelle partite multigiocatore.



WEREWOLF: THE APOCALYPSE: HEART OF GAIA

Sviluppatore: Dreamforge
Casa: ASC
Previsto per: Secondo trimestre

Dopo essersi fatti le ossa in eccellenti giochi basati su Dungeons & Dragons per la SSI, questi sviluppatori stanno ultimando la seconda versione di un gioco da tavolo: White Wolf. L'ormai affidabile sistema grafico di *Unreal* dà vita sia alle sezioni in prima che in terza persona, con ottimi risultati.



WORLD ABLAZE

Sviluppatore: Auran
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

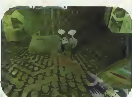
Dagli sviluppatori di *Dark Reign*, un gioco che ne trae ispirazione dal punto di vista tecnico per consentire un movimento fluido da una visione globale dall'alto a una ravvicinata sul campo di battaglia. Se ci si fida dalle immagini, si tratta di un grande risultato. Fino a 15 giocatori possono affrontarsi sulla superficie del pianprevisto per, utilizzando un nuovo sistema di movimento e ordini su larga scala. Sarà possibile modificare la storia recente, fermando il bombardamento su Pearl Harbour e addirittura Hitler!



WORLD SPORTS CARS

Sviluppatore: Interno
Casa: Empire
Previsto per: Secondo trimestre

Sembrerebbe un altro simulatore di Formula 1, ma in realtà è qualcosa di più giocoso. Sono presenti tutti i circuiti più popolari del mondo, ma sarà anche possibile guidare fuori pista e nelle strade adiacenti, utilizzando uno dei dodici veicoli realizzati con modelli cinematici in modo da ottenere realistici effetti per i danni! Si tratta forse anche dell'unico gioco di corse in cui i piloti sono stati realizzati mediante acquisizione dei movimenti di piloti reali...



X-COM: ALLIANCE

Sviluppatore: MicroProse
Casa: Hasbro
Previsto per: Quarto trimestre

Sembrava che questo quinto episodio della celebre serie fosse sparito nel nulla, ma recentemente sono stati fatti nuovi avvistamenti che hanno riportato in vita le speranze. L'idea di base è simile a quella di *Hired Guns*: potremo controllare quattro soldati con una visuale in prima persona a pieno schermo dell'unità attualmente selezionata (e visuali in miniatura per le altre tre). MicroProse promette che l'elemento strategico sarà presente tanto quanto nei primi titoli della serie, come anche le sezioni di ricerca e addestramento.



Z2

Sviluppatore: Bitmap Brothers
Casa: GT Interactive
Previsto per: Quarto trimestre

Avremmo voluto poter rivelare di più dell'atteso gioco dei folli Bitmap Brothers, ma visto che manca ancora quasi un anno dovremo pazientare fino a uno dei prossimi numeri...
Questo seguito interamente in 3D del curioso titolo di strategia di cinque anni fa conterrà nuove unità di terra, aria e mare, e conserverà certamente il tocco umoristico tipico di questi sviluppatori, nonché il loro tradizionale stile grafico "metallico".
E speriamo che tornino anche i due robot pasticcioni del gioco originale!

Un gioco senza nome

Sviluppatore: Squaresoft
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

Square ha confermato di stare lavorando a un gioco multiplayer su Internet. Forse ha qualcosa a che fare con un nuovo *Final Fantasy*?

Un gioco di Guerre Stellari senza titolo

Sviluppatore: Verant
Casa: LucasArts
Previsto per: Da definire

Il primo titolo multigiocatore esclusivamente destinato al gioco su Internet dedicato a Guerre Stellari. L'azione sarà ambientata nel periodo del recente "Episodio 1".

Wargames Retribution

Sviluppatore: Interactive Studios
Casa: MGM interactive
Previsto per: Da definire

La battaglia fra il NORAD e il computer WOPR continua in uno strategico in tempo reale con gestione delle risorse, costruzione di unità e combattimenti

Warhammer 40,000: Agents Of Death

Sviluppatore: Mirage Media
Casa: Da definire
Previsto per: Secondo trimestre

Basandosi sullo stesso sistema grafico del secondo *Mortyr*, Mirage sta attingendo a piene mani dalla mitologia del wargame della Games Workshop per questo sparatutto 3D.

Wizardry VIII

Sviluppatore: Sirtech
Casa: Da definire
Previsto per: Da definire

I puristi inorridiranno alla notizia che da questo episodio l'esplorazione è in 3D, ma la tradizionale qualità della serie potrebbe rendere questo gioco un titolo molto interessante.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

UNA scheda basata su un concetto innovativo capita raramente, ma quando succede, siamo contenti di provarla...

ATI RAGE FURY MAXX

- Distributore: **ATI**
- Telefono: **ND**
- Prezzo: **640.000**

Il mercato delle schede grafiche non aspetta nessuno, e viaggia a una velocità impressionante. Così la ATI che aveva da poco presentato il chip Rage 128 Pro (per equipaggiare la scheda Rage Fury Pro) ha deciso di raddoppiare, con la Rage Fury MAXX che sfrutta due acceleratori Rage 128 Pro e la bellezza di 64 MB di memoria SDRAM. Anni fa 3Dfx inventò il sistema SLI, che permetteva di utilizzare insieme due schede Voodoo2. L'immagine veniva divisa, e una scheda si occupa delle righe pari, l'altra delle dispari. ATI riprende questo concetto e lo migliora con la tecnologia AFR (Alternate Frame Rendering). In pratica il carico di lavoro viene diviso sui due processori: mentre uno elabora un frame l'altro si occupa del successivo. Anche i 64 MB di memoria sono assegnati in parti uguali, lasciando quindi i due processori totalmente indipendenti. Questo permette ovviamente di migliorare le prestazioni, raggiungendo i 4,6 GB/secondo di larghezza di banda.
Questo dato indica che la Fury MAXX dà il meglio di sé se utilizzata a risoluzione e profondità di colore elevati. I test mostrano infatti prestazioni eccellenti soprattutto quando si gioca a 1024 * 768 punti o a risoluzioni ancora maggiori. Inoltre appare abbastanza chiaro che per trarre il meglio di questa scheda ci vuole un processore molto veloce (almeno 600 MHz).
All'interno della confezione troviamo un CD con alcuni filmati in formato MPEG-2, che mostrano le capacità di decompressione di questa scheda, con risultati spettacolari: la riproduzione dei DVD avviene davvero fluidamente, grazie alla funzione di compensazione di moto e dall'algoritmo iDCT in hardware, che permette di liberare molto la CPU dai calcoli.
Forse l'unico limite di questa scheda è l'assenza di un sistema T&L (funzioni di illuminazione e trasformazione supportate in hardware). Attualmente questo non costituisce un problema perché non ci sono giochi che sfruttano appieno queste caratteristiche e le novità introdotte dalle librerie DirectX 7, ma nel giro di qualche mese questa situazione lentamente muterà e a lungo andare la mancanza del supporto T&L potrebbe farsi sentire. Però se dobbiamo acquistare oggi una scheda e vogliamo buone prestazioni nei giochi alle alte risoluzioni e il miglior supporto per DVD sul mercato, la MAXX è la soluzione che cercavamo.



Guardando la scheda ci sembrerà di vederci doppio: due processori, due ventole e due banchi di memoria!

ATI RAGE FURY MAXX

Una scheda con ottime prestazioni 3D, riproduce ottimamente i DVD e monta ben 64 MB di memoria grafica. — **8**

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

VOCI DALLA RETE

Durante il mese di gennaio sono comparse in rete delle interessanti indiscrezioni a proposito dei prossimi prodotti di Nvidia (chiamati in codice NV11 e NV15). Sebbene la pagina che le aveva pubblicate sia stata immediatamente costretta a rimuoverle, e non ci siano assolutamente riscontri ufficiali, queste informazioni sono davvero interessanti...
Il punto di forza dei nuovi chip, apparentemente, dovrebbe essere il multitexturing "gratis" – grazie ad un doppio canale per le texture, infatti, l'NV11 e l'NV15 dovrebbero essere capaci di applicare due texture su un pixel in un singolo ciclo. Questa tecnologia permetterebbe di avere, a tutti gli effetti, una fillrate doppia rispetto a quella teoricamente concessa dalla velocità del chip e della memoria, senza però richiedere nuovi e costosi tipi di memoria o particolari tecniche di produzione.
Altrettanto interessante sembrerebbe la possibilità che i nuovi chip supportino una doppia uscita video (più o meno come la tecnologia DualHead di Matrox), nonché il supporto fino a 128 MB di RAM, anche in quantità non-standard come 48 o 96 MB.
Altre indiscrezioni interessanti comprendevano la possibilità che in un prossimo futuro (verso la fine di marzo, quando dovrebbero venire anche annunciati ufficialmente i nuovi chip) verrà immessa sul mercato una scheda madre con un chip GeForce 256 integrato.
Ma naturalmente, si tratta solo di voci di corridoio...



LINUX SEMPRE PIÙ APPETITOSO

Apparentemente, il mercato degli utenti di Linux si avvicina sempre più all'attenzione dei grandi produttori.

OTTIMA GRAFICA

FRAEL LEONHARD AT700

■ Produttore **Frael** ■ Telefono **055696476** ■ Prezzo Lire **5.100.000**■ Processore **AMD Athlon 700 MHz** ■ Memoria **128 MB SDRAM DIMM** ■ Disco rigido **Quantum Fireball 9 GB** ■ DVD-ROM **DVD Pioneer 104S 10X/40X** ■ Scheda video **Asus GeForce V6600 32 MB** ■ Monitor **Hitachi CM650ET 17"** ■ Scheda Audio **SB Live! Player 1024** ■ Altro **Modem Digicom 56K PCI, casse acustiche** ■ Software incluso **Windows 98, *Turok 2*, Extreme XG2**

OGNI mese su GMC troviamo numerosissime prove di giochi nuovi, giochi che richiedono in continuazione potenza e velocità. In attesa di processori capaci di lavorare a frequenze di 1 GHz, possiamo sicuramente "accontentarci" del nuovo processore Athlon di AMD, funzionante a 700 MHz. Athlon è l'ultimo prodotto della guerra tra AMD e Intel sul fronte dei microprocessori; è molto più complesso dal punto di vista tecnologico rispetto ai predecessori K6-2 e K6-3.

La scheda madre FIC SD11 ospita 128 MB di veloce memoria SDRAM che permettono di sfruttare al massimo tutte le potenzialità offerte dal Leonhard AT700 di Frael. Ricordiamo sempre che avere una buona scheda madre è importante: spesso (soprattutto con schede madri e processori nuovi) si possono riscontrare incompatibilità o errori che vengono risolte dal produttore. Grazie a Internet possiamo scaricare l'aggiornamento del BIOS (il programma, memorizzato in un chip sulla scheda madre, che mette il computer in grado di funzionare) e risolvere così gli eventuali problemi che dovessimo riscontrare.

La scheda grafica non delude certamente: la Asus V6600 con 32 MB di memoria. Questa scheda è basata sul rivoluzionario GeForce 256, un processore in grado di accelerare le funzionalità grafiche principali e di sostituirsi in buona parte al microprocessore nella costruzione della grafica. In particolare questa scheda raggiunge il massimo se usata con giochi che sfruttano la nuova versione (la 7) delle librerie DirectX. Questa scheda può inoltre effettuare la decompressione MPEG-2 in tempo reale, questo si traduce in una visione senza strappi e rallentamenti dei film su DVD. Chi è interessato a questo nuovo supporto ottico troverà questo computer particolarmente completo: il lettore DVD di Pioneer è velocissimo (10X in lettura DVD) e il monitor Hitachi a 17 pollici rende giustizia alle capacità del sistema.

Il sistema audio è costituito dall'ottima SoundBlaster Live! e da un paio di casse acustiche, purtroppo non all'altezza del resto del sistema.

Il prezzo è elevato ma certamente giustificato da componenti potenti e di ottima qualità; completano infatti la dotazione il capiente disco rigido Quantum da 9 GB, un modem a 56K per il collegamento a Internet, il sistema operativo Windows 98 e il gioco *Turok 2*.

L'unica parte del Leonhard AT700 che non ci ha soddisfatto pienamente sono le casse.

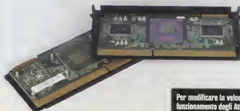
FRAEL LEONHARD

Un processore velocissimo e una scheda grafica all'avanguardia per giocare al meglio.

8

e non abbiamo mai osato chiedere...

Infatti, dopo 3DFX, anche Matrox ha dichiarato il proprio supporto per il sistema operativo "alternativo", grazie a una alleanza con gli sviluppatori Precision Insight. I driver Linux saranno ottimizzati principalmente per il chip G400 (con tanto di supporto per la tecnologia DualHead), ma supporteranno anche le caratteristiche del meno recente G200 e, cosa fondamentale per l'ambiente Linux, il codice verrà reso disponibile al pubblico, in modo tale da permettere alla comunità di apportarvi modifiche e miglioramenti.



Per modificare la velocità di funzionamento degli Athlon bisogna aprirli: e questo non piace ad AMD...

OVERCLOCKING ILLEGALE?

Apparentemente sì, quando si tratta di un processore Athlon. Sembrava che AMD avesse minacciato di fare causa ad alcuni siti che vendono Athlon modificati per viaggiare a velocità superiori a quelle previste. La cosa ha creato un po' di trambusto nell'ambiente degli appassionati di computer, che hanno improvvisamente scoperto che l'overclocking (uno degli hobby più diffusi) non solo annulla la garanzia sul processore, ma è anche a rischio di conseguenze. Per

A BASSO COSTO

OLIDATA ALICON 3 600

■ Produttore **Olidata** ■ Telefono **054735411** ■ Prezzo **Lire 3.200.000** ■ Processore **Pentium III 600 MHz** ■ Memoria **64 MB SDRAM DIMM** ■ Disco rigido **IBM 13,5 GB** ■ DVD-ROM **Hitachi 4X/24X** ■ Scheda video **Asus V3800 16 MB** ■ Monitor **Olidata 17"** ■ Scheda Audio **Creative SB AudioPCI 128** ■ Altro **Lucent WinModem** ■ Software incluso **Windows 98 SE, Lotus Smart Suite Millenium Edition, Asus DVD, Word Point 1.4, Corso di Windows 98**

SE dobbiamo acquistare un bene, e non abbiamo un budget illimitato, dobbiamo sempre ricercare un compromesso tra qualità e prezzo. In quest'ottica Olidata presenta il modello Alicon 3 600, che riunisce potenza e velocità ad un prezzo accessibile. Per raggiungere questo obiettivo sono stati scelti componenti di sicura qualità che si collocano giusto un gradino sotto al massimo che la tecnologia offre in questo momento. Così se vogliamo avere un computer completo per giocare, scrivere, navigare in Internet o utilizzare il supporto DVD, l'Alicon 3 600 è quello che fa per noi.

La scheda madre Asus PIII8-F (molto buona) ospita il processore Pentium III di Intel a 600 MHz e 64 MB di memoria SDRAM. Questo processore, pur non essendo l'ultimo nato in casa Intel, raggiunge prestazioni molto elevate, certamente sufficienti per qualunque applicazioni abbiamo in mente di utilizzare. Ma come sappiamo bene per far girare fluidamente i nostri giochi il processore da solo non basta: è necessaria una scheda video dalle alte prestazioni. Olidata ha scelto la Asus V3800 che monta il processore Riva TNT2 di Nvidia, una scelta che rispecchia la filosofia di questo PC: senza essere il top della gamma, offre comunque un ottimo rapporto prezzo/prestazioni



La scheda ha una uscita video che ci permette di collegare il PC alla TV: possiamo così giocare ai nostri giochi preferiti sul televisore di casa, o guardare i film su DVD.

Se non possiamo collegare il PC alla TV potremo comunque sempre usare il monitor Olidata in dotazione, un 17 pollici di discreta qualità, in grado di lavorare fino alla risoluzione di 1024x768 punti a frequenze adeguate.

Il lettore DVD Hitachi 4X/24X non è molto veloce, ma nel complesso la visione dei film non risulta disturbata. La dotazione hardware prevede anche il disco rigido IBM da 13 GB, capiente e molto veloce, un modem a 56kbps per il collegamento a Internet e una scheda audio Creative SoundBlaster PCI 128.

Il sistema operativo installato è Windows 98 di Microsoft, mentre per scrivere o creare fogli elettronici potremo usare la suite di programmi per l'ufficio Lotus Smart Suite.

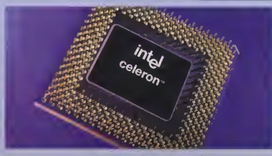
Il monitor va benissimo per gli usi normali di un computer, ma se vogliamo vederci un DVD sarà meglio collegare l'Alicon al televisore di casa.

OLIDATA ALICON

Un ottimo compromesso tra velocità e prezzo per questo computer. **8**

TECH NEWS

fortuna, nel giro di pochi giorni la situazione è stata chiarita, facendo rientrare l'allarme. AMD ha infatti emesso una dichiarazione ufficiale, nella quale si chiariva il fatto che non era stata intentata (né minacciata) alcuna causa, che i singoli individui che overclockano il loro Athlon per spremere qualche MHz in più non hanno nulla da temere e, infine, che tutto il problema nasce dal fatto che per overclockare l'Athlon è necessario aprirne l'involucro, il che può creare problemi di surriscaldamento e via dicendo. In sostanza, AMD teme che le società che rivendono i chip così modificati non si assumano la responsabilità delle conseguenze e che gli acquirenti potrebbero pensare che gli eventuali problemi siano colpa di AMD stessa.



NOVITÀ DA INTEL

Due grosse novità per i prossimi mesi dal più noto produttore di chip: l'introduzione del Celeron a 533 MHz e un consistente taglio dei prezzi su tutta la linea. I nuovi Celeron dovrebbero essere disponibili in grandi quantità nel giro di pochi mesi,

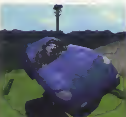
ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

D:> Cara Nemesis, mi chiamo Andrea e ho 17 anni. Ti scrivo a causa di un grave problema: io e un mio amico siamo stati stregati da *NFS High Stakes* (detto anche *Road Challenge*) tanto che ci stiamo lanciando nel mondo dell'editing! Purtroppo riusciamo a spedirci solo i file di piccole dimensioni perché i più grandi non vengono "digenti" dalla posta elettronica! Sapresti consigliarmi un programma che "splitta" i file (li divida in file più piccoli che poi possano essere ricomposti)?

Ciao Andrea

R:> Andrea, credo di vedere due possibili soluzioni al tuo problema. Innanzitutto, il limite alla dimensione dei file potrebbe non essere dovuto ai server ma ai vostri programmi di posta, nel qual caso potrebbe essere sufficiente cercare tra le opzioni la dimensione massima degli allegati e modificarla (però i server accettano raramente allegati oltre il MB di grandezza).
In alternativa, invece di consigliarti un programma, ti segnalo un indirizzo Internet dove potrai trovare il programma che fa al caso tuo:
http://winfiles.cnet.com/apps/98/file-split.html. Buon divertimento – e mandateci le vostre piste!



D:> Ciao Nemesis, mi chiamo Luca e vorrei porti una domanda riguardo alla risposta che hai dato a Marco nel numero di febbraio. Anch'io, come lui, ero indeciso sulla scheda acceleratrice da comprare e il mio tecnico mi ha detto che sul mio PC potevo montare solo una Voodoo 2, perché la Creative GeForce 256 Annihilator PRO è in versione AGP.
Perché allora hai risposto che è possibile montarle tutte e due, pur essendo una in versione PCI e l'altra in versione AGP? E, se effettivamente è possibile montarle tutte e due, la GeForce darebbe i suoi risultati su un PC con un Pentium 166 MMX e 32 MB di RAM?
Grazie mille.

R:> Caro Luca, la risposta che ho dato a Marco è dovuta al fatto che non ha specificato su quale computer doveva montare la scheda – naturalmente, se il suo (o il tuo) computer non ha lo slot AGP ci vuole una scheda PCI. Nel tuo caso, ad esempio, ti direi di prendere la Voodoo 2 – un Pentium 166 non è assolutamente in grado di "sfamare" una GeForce, che quindi sarebbe sottoutilizzata.

D:> Carissima, bellissima Nemesis,
ho comprato il mio PC da un anno e mezzo e ora mi trovo costretto a dover cambiare la mia scheda video (una Trident 3D): che scheda mi consiglieresti di comprare se non volessi spendere più di 250 mila lire?
Aspetto una tua risposta.
Bacioni

Michele.

R:> Caro Michele, purtroppo non hai detto di che tipo di computer si tratta, comunque (vista la data in cui dici di averlo comprato) presumo che tu possa avere un Pentium II o un Celeron attorno ai 300 MHz – in entrambi i casi, le schede dell'ultimissima generazione (se anche costassero così poco da rientrare nel tuo budget) non verrebbero sfruttate come si deve. Invece, se cerchi un po', dovresti riuscire a trovare una Voodoo 3 2000 o una TNT2 (non Ultra) con 16 MB di RAM per meno di 250.000 lire – ed entrambe sono ancora schede più che valide.



Need For Speed ci permette anche di creare le nostre piste.

portando a livelli più che adeguati di potenza anche i sistemi cosiddetti "sub-1000" (cioè quei sistemi che costano meno di mille dollari).
Parlando di prezzi, le conseguenze dei tagli effettuati alla fine di gennaio da Intel dovrebbero farsi sentire in Italia entro la fine di marzo, arrivando a dimezzare il costo dei Pentium III 500 per notebook e limando considerevolmente anche i prezzi degli altri processori. Sullo stesso argomento, però, abbiamo anche una brutta notizia: sembra che gli stock di Pentium III si siano praticamente azzerati durante il mese di febbraio, e questo significa che potremmo non riuscire ad approfittare di questi tagli ai prezzi...

NON PROPRIO PER GIOCATORI, MA...

Nonostante ci piacerebbe il contrario, il mondo dei computer non orbita sempre attorno a noi giocatori. Prova ne è il nuovo prodotto della Compaq, un computer pronto per Internet e per i "tipici" usi da ufficio, ma non troppo attraente per chi vuole il massimo dei fotogrammi al secondo da *Quake 3*. L'iPAQ (questo il nome del nuovo computer) è infatti privo delle solite grane di configurazione a cui siamo abituati, grazie all'assenza delle vecchie porte esterne e degli slot ISA/PCI, sostituite rispettivamente da due connettori USB e dai chip integrati sulla scheda madre. Purtroppo, questo approccio rimuove anche le *gioie* della configurazione – niente scheda grafica nuova appena abbiamo i soldi della paghetta...



Bisogna dire che l'iPAQ ricorda un po' un altro computer che inizia con la 'i' minuscola...

IL SISTEMA GIUSTO

Qualunque sia il nostro budget, gli infaticabili ricercatori di GMC ci sapranno consigliare la configurazione giusta per farci giocare al meglio!

CI AVANZA QUALCHE SOLDO?

Se abbiamo già il computer ideale e abbiamo ancora soldi da spendere, alcuni acquisti consigliati sono:

- **Microsoft SideWinder Force Feedback:** Secondo molti amanti dei simulatori di volo, si tratta del miglior joystick in circolazione.
- **Everglide Mousing Surface:** A volte basta cambiare il tappetino del mouse per vedere i propri punteggi salire (e non poco) – questo è probabilmente il migliore. Si ordina su Internet, da http://www.everglide.com.
- **Collegamento ADSL:** Per i patiti del gioco in rete non c'è alternativa – TIN (http://www.tin.it) e Galactica (http://www.galactica.it) offrono questo tipo di collegamento, con 24 ore al giorno di connessione e 640 kbps di banda, per circa due milioni all'anno più spese di attivazione.

PROCESSORE

- Sistema ideale: K7-Athlon/Pentium III 750 MHz L. 1.700.000
- Sistema medio: K7-Athlon 500/Pentium III 450 MHz L. 520.000
- Sistema base: Celeron PPGA 400 MHz/K6-3 400 MHz L. 200.000

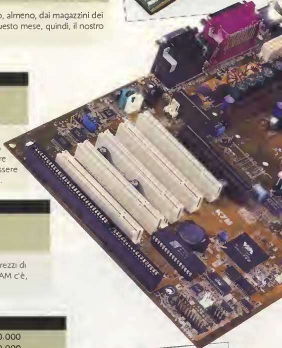
I Pentium III sembrano scomparsi dalla faccia della Terra – o, almeno, dai magazzini dei distributori, che registrano ovunque un "tutto esaurito". Questo mese, quindi, il nostro campione macina-numeri è il capace Athlon 750.



SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7M L. 400.000
- Sistema medio: FIC SD-11 L. 360.000
- Sistema base: ASUS MEL-C/Soyo SY-5EMA L. 180.000

Quando abbiamo un processore che viaggia a 750 MHz, quello che dobbiamo cercare in una scheda madre è soprattutto l'affidabilità e la compatibilità – e sotto questo aspetto, le ASUS sono impareggiabili. D'altro canto, se il nostro processore non è così potente, anche un cinque per cento di differenza nella velocità può essere importante – e in questo caso, le FIC e le Supermicro sono quello che fa per noi.



MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB L. 650.000
- Sistema medio: 128 MB L. 325.000
- Sistema base: 64 MB/96 MB L. 160.000

I prezzi della memoria iniziano a scendere – ma siamo ancora lontani dai prezzi di qualche tempo fa. Rimane comunque valido l'aulico motto che dice "più RAM c'è, meglio è" – sopra i 256 MB, non avremo problemi per un bel po'.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede basate su GeForce256 con memoria DDR L. 580.000
- Sistema medio: TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3500/Matrox G400 MAX L. 450.000
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 L. 220.000

Non c'è niente di meglio di una scheda GeForce per giocare, in questo momento, ma ricordiamoci di prendere i modelli con memorie DDR (come la Creative Annihilator Pro o la Guillemot Prophet DDR-DVI) – vista la differenza di prezzo, il modello standard non è particolarmente conveniente.



LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale DVD-ROM 10x Pioneer e masteriz. Waitec [illegible] L. **850.000**
- Sistema medio DVD-ROM 10x Pioneer **L. 250.000**
- Sistema base CD-ROM 40x **L. 110.000**

Un lettore DVD con scheda di decodifica MPEG e un buon masterizzatore sono quello che ci vuole per avere un computer pronto ad affrontare il nuovo millennio. Anche se non ci sono ancora molti giochi su DVD, ciò cambierà rapidamente...





MONITOR

- Sistema ideale Philips Brilliance 201P 21" L. **2.330.000**
- Sistema medio Daewoo 712D 17" **L. 580.000**
- Sistema base: 15" **L. 300.000**

Anche in questo caso, ci sono monitor di qualità superiore (e moltissimi di qualità equivalente), ma il nostro scopo è giocare, non progettare case, giusto? D'altro canto, se il portafoglio langue, qualunque 15" può andare bene – assolutamente da evitare, invece, sono i 14"



SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale SoundBlaster Live! Platinum **L. 470.000**
- Sistema medio Diamond MonsterSound MX300/Guillemot FORTISSIMO **L. 150.000**
- Sistema base SoundBlaster PCI128 **L. 55.000**

Sebbene esistano anche schede audio più versatili, si tratta di prodotti destinati a chi compone musica piuttosto che a chi gioca – per questa ragione, la Live! Platinum è quanto di meglio possiamo mettere nel nostro computer.
Certo, se componiamo canzoni la musica cambia...



CASSE

- Sistema ideale Creative Desktop Theatre 5.1 **L. 510.000**
- Sistema medio PCWorks FourPointSurround **L. 170.000**
- Sistema base Creative CSW20 **L. 40.000**

Una buona scheda audio vuole casse adeguate – e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente.
Naturalmente, se siamo costretti a giocare in cuffia non ne vale la pena...

MEMORIA DI MASSA

- Sistema ideale Quantum Atlas 10K, 18.2 GB SCSI **L. 1.280.000**
- Sistema medio IBM DJNA-371350, 13.5 GB EIDE **L. 330.000**
- Sistema base: Quantum Fireball Lct, 4.3 GB EIDE **L. 230.000**

Il top della gamma (almeno al momento) è certamente il fenomenale Atlas 10K, che, con le sue 10.000 rotazioni al minuto offre delle prestazioni assolutamente insuperabili. Prima di correre a comprarlo, però, ricordiamoci che richiede un controller SCSI-2, che non è solitamente presente sulle schede madri.



MOUSE

- Sistema ideale Microsoft IntelliMouse Explorer L. **130.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 30.000**
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

In questo momento, qualunque amante dei giochi d'azione vorrebbe avere la mano su un IntelliMouse Explorer – eccellente precisione, ottima ergonomia e soprattutto la quasi completa mancanza di manutenzione lo rendono la scelta obbligata per chi fa sul serio. Se invece non vogliamo spendere troppi soldi... Beh, ormai i mouse si trovano anche al supermercato.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 8.920.000 (limite 10.000.000)

Sistema medio: L. 3.130.000 (limite 3.500.000)

Sistema base: L. 1.497.000 (lim. 1.800.000)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparo il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro. un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove" possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente ..

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non togle che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza Tendenzialmente è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due- il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo

2 Peggio di "tre" Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Matrox G400 E non stiamo parlando di un emulatore.

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l' emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.



GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!



GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi ...

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Ultima IX: Ascension* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32MB RAM, nessuna scheda 3D**



VERDETTO: Senza scheda 3D non è possibile vedere le nuvole e le onde del mare, e il movimento risulta fastidioso.

■ Sistema **P300, 32Mb RAM, Matrox G400**



VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo correre davvero!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo, simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *European Air War*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo Non disdegna gli sparatutto 3D, anzi, li adora!
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*



MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Sparatutto 3D Mike si chiede spesso come sarebbe il mondo visto da dietro il mirino di una Rail Gun
Gioco preferito: *Unreal Tournament*



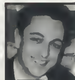
DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: L unico grafico più bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*



EMANUELE SABETTA
Specializzato in: Giochi di strategia in tempo reale, è un profeta delle interfacce di controllo tridimensionali e facili da usare!
Gioco preferito: *Homeworld*



YURI ABIETTI
Specializzato in: L'insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito: *X-Wing Alliance*



MARCO ANDREOLI
Specializzato in: Marco (Kynel per gli amici di lunga data) ha una passione sfrenata per tutti i tipi di avventure
Gioco preferito: *Gabriel Knight 3*

Una simulazione di vita reale

Sarà divertente simulare la nostra stessa vita?

Normalmente, i videogiochi ci propongono di indossare i panni di eroi fantasy alle prese con stregoni malvagi o draghi selvatici. Oppure di entrare nelle squadre d'assalto della SWAT di Los Angeles, o ancora nella carlinga di un moderno caccia da combattimento o perfino in quella futuribile di un mezzo spaziale. Potremo anche guidare un nostro alter ego su isole caraibiche abitate da pirati, o sui circuiti di Formula 1 di tutto il mondo. Questo perché un simulatore di ufficio in cui dobbiamo sorbirci i pettegolezzi del collega o di coda alle poste per pagare la bolletta del telefono non è mai sembrato molto divertente o giocabile. Almeno finora...



Difatti, Will Wright della Maxis, lo stesso genio che creò *Sim City* nel 1989 e più o meno tutti i tipi di "Sim" possibili, compreso *Sim Tower* (che simulava la vita in un grattacielo) e *Sim Earth* (che invece riproduceva l'ecosistema di tutta la Terra), ha pensato di creare la "Simulazione definitiva", ovvero la "Sim Vita". In *The Sims*, a cui dedichiamo la copertina di questo mese, dovremo fare proprio questo, ovvero sbrigarcela con i problemi di una vita normale. Trovare lavoro ed evitare di perderlo; cercare di convincere il nostro capo a darci il sospirato aumento; acquistare una macchina nuova; uscire con la nostra fiamma e cercare di creare una coppia stabile; evitare che i ladri entrino in casa, o scongiurare un incendio in cucina. Sarà divertente? Certo, e se vogliamo saperne di più, basta voltare pagina per leggere la nostra prova completa! Ma non fermiamoci a *The Sims*: *Final Fantasy VIII* riporta sul nostro computer la miglior saga di giochi di ruolo giapponese mai vista, e lo fa davvero alla grande e in maniera superlativa! Gli italianissimi ragazzi della Milestone, inoltre, hanno colpito ancora una volta nel segno con un simulatore di Motomondiale davvero eccezionale, la cui grafica sfiora e a volte supera il realismo più "vero". Resta solo una domanda: quale sarà il prossimo "Sim" della Maxis? Forse un simulatore di videogioco...?

Paolo Paglianti
ppaglianti@ilmioweb.it

LE PROVE DI QUESTO MESE





FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito: *FIFA 2000*



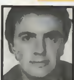
MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" come Ultima VII e compagnia bella
Gioco preferito: *Ultima IX Ascension*



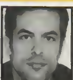
ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Tutto quello che è sport su computer (ad eccezione del calcio...) passa tra le sue sapienti mani
Gioco preferito: *NHL 2000*



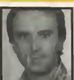
MARCO SCHIAFFINO
Specializzato in: Il nostro ex-azzeccagarbugli preferito predilige i giochi di strategia, in particolar modo se storici!
Gioco preferito: *Age of Empires 2*



SIMONE BECHINI
Specializzato in: Simulatori di guida. Simone ha provato tutto quello che va a due e quattro ruote sul nostro computer
Gioco preferito: *Superbike 2000*



STEFANO MERLINI
Specializzato in: Dato il suo spiccato spirito pacifista, Stefano predilige i simulatori di Mech e di carroarmato su computer
Gioco preferito: *S.W.A.T. 3*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese, e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*

GENERE: GESTIONALE

THE SIMS

Quando il Tamagotchi diventa umano e la sit com si trasferisce nel computer...



Discussione coniugale: lui vorrebbe la macchina nuova.









Un affettuoso saluto prima di cominciare la giornata di lavoro.





ANCHE I SIM NEL LORO PICCOLO...

Una mancanza del gioco riguarda l'assenza della domenica. I nostri piccoli eroi sono sempre alle prese con la cronica mancanza di tampo e sono destinati a coltivare i loro interessi nelle poche ore non occupate dal lavoro; cosa che li manda spesso in bestia. Nella realtà le cose non sono molto diverse, pur potendo sfruttare il giorno festivo. Fa riflettere, no?

D'AMORE E D'AMICIZIA

La cure riposta nello svolgimento e nello sviluppo dei repporti tra i vari Sim ha dell'incredibile. Conquistare un'amicizia richiede tempo e pazienza, ma non è così complesso come intraprendere un rapporto sentimentale. La donna (o l'uomo) dei nostri sogni vorrà segni tangibili del nostro affetto, avrà bisogno di conferme e di attenzioni, insomma: si comporterà in maniere umana. Chi ha problemi con l'altro sesso nella vita reale, troverà in *The Sims* un ottimo ...rova.

QUALCHE anno fa, era in gran voga un divertimento che consisteva nel prendersi cura di un cucciolo di animale contenuto in una scatola delle dimensioni di un portachiavi. Il piccolo aveva bisogno di cure, di affetto, di attenzioni, di cibo e di riposo: esattamente come qualsiasi cucciolo del mondo. L'unica differenza era che questo cucciolo non esisteva, ma era una creatura virtuale chiamata Tamagotchi. La stampa, soprattutto quella non specializzata, tuonò e lanciò strali, ma questo non impedì al nuovo passatempo di prendere piede e di diffondersi a macchia d'olio fino a quando, inevitabilmente, passò di moda.

Abbiamo detto che si trattava di un animale: cosa sarebbe successo se si fosse trattato di un cucciolo d'uomo, ovvero di un bambino?
Un signore chiamato Will Wright, evidentemente, si è posto il quesito e ha creato *The Sims*, ciò che si può definire un Tamagotchi con una famiglia umana come protagonista. Nessuno meglio di lui poteva riuscirci. Immaginiamo tutti i giochi preceduti da un "Sim" comparsi sul mercato (*Sim Ant*, *Sim Farm*, *Sim Copter*, *Sim Tower*..): dietro tutti questi titoli c'è lui. Will Wright e la sua mente geniale.

Il gioco, in realtà, era nato sotto altri presupposti, tant'è che la principale fonte di ispirazione, a detta dello stesso Wright, viene da quei programmi per computer che aiutano nell'arredamento di un'abitazione. Questo fu il punto di partenza, se non che Wright, a un certo punto, volle inserire nel programma degli esseri umani che potessero confermare l'effettiva qualità del lavoro svolto, provando che l'abitabilità della casa virtuale appena arredata fosse soddisfacente. Da qui alla creazione di un sistema che permettesse ai vari abitanti di interagire tra loro il passo era breve.

E QUESTO È SOLO L'INIZIO...

Il sito ufficiale: www.thesims.com, già operativo in diverse lingue tra le quali l'italiano, diventerà il punto di riferimento per tutti gli appassionati del titolo Maxis. Sono già disponibili nuove skin (le facce dei nostri Sim), nuovi elementi di arredo e tappezzeria, caratteristiche aggiuntive e parecchi piccoli programmi gratuiti che ci metteranno in grado di personalizzare ulteriormente il gioco e di utilizzare, per esempio, la nostra faccia da applicare a un Sim o i mobili della nostra casa. Un'iniziativa intelligente che prolungherà la vita del gioco a dismisura e che mostra come Internet possa essere sfruttata anche per dare supporto ai giochi in modo creativo, e non solo per distribuire patch.





UN MONDO DA COSTRUIRE

La semplicità d'uso è sicuramente uno dei punti di forze del titolo. Costruire una casa è semplicissimo e molto divertente. L'interfaccia è estremamente intuitiva e non necessita della consultazione di alcun manuale. L'unico limite è la nostra fantasia e... naturalmente il denaro necessario alla costruzione della casa dei nostri sogni.



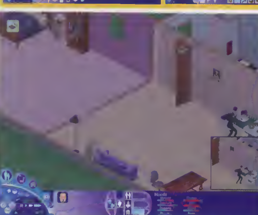




Uno dei migliori investimenti che si possono fare è assumere una governante per le pulizie di casa. Non male...



La vita sociale è uno dei punti chiave nell'esistenza di chiunque... quindi anche in quella dei nostri piccoli amici Sim.



NON È TUTTO COSÌ REALISTICO COME DOVREBBE

I Sim non sono immortali! Se la cucina va a fuoco ed essi si trovano nelle vicinanze, nemmeno i pompieri potranno salvarli dall'urna che raccoglierà le loro ceneri sullo schermo. Esattamente ciò che ci si aspetta da una simulazione della vita reale, ma c'è qualcosa che non quadra: i Sim non invecchiano! Forse in futuro ci sarà un seguito al gioco, oppure potremmo aspettarci un'espansione che si occupi della vecchiaia, delle pensioni e della relativa lotta per ottenerle..

Quando entriamo per la prima volta nel mondo dei Sim, infatti, ci troviamo di fronte al quartiere di una città immaginaria visto dall'alto. Ci sono delle case, alcune abitate, altre in cerca di abitanti. Tutto quello che dobbiamo fare è creare un nucleo familiare e prendere possesso di una casa. Possiamo abitare quella già esistente o possiamo raderla al suolo e costruirne una completamente nuova. Una volta fatto ciò, l'unico compito che ci verrà assegnato sarà semplice e incredibilmente complesso allo stesso tempo: vivere!

Si parte, abbiamo detto, con la creazione di una famiglia. Questa può contare un

"Avremo un solo semplice compito: vivere!"

numero qualsiasi di persone: possiamo decidere di essere un single, oppure di convivere con qualcuno o di avere una famiglia con dei bambini. La creazione di un Sim è semplice. ci sono diverse facce disponibili e differenti abiti che possiamo adottare. Potremo dare un nome al nostro personaggio e deciderne il carattere dando dei punti alle sue caratteristiche principali, un po' come succede nei giochi di ruolo. In alternativa possiamo semplicemente deciderne il segno zodiacale e utilizzare i profili standard. L'intera operazione non richiede più di tre minuti, ma incredibilmente ci passeremo sopra almeno mezz'ora semplicemente perché è troppo divertente. Subito dopo saremo pronti a prendere possesso della nostra abitazione. Nel caso decidessimo per una casa prefabbricata ci troveremo immediatamente al suo interno, ma se dovessimo sentire in noi una particolare vena creativa. . potremo costruircela come ci piace. Avremo un po' di soldi di partenza (la cui provenienza non viene spiegata) e con quelli dovremo cavarcela. Costruire una casa, in *The Sims*, è ancora più divertente di quanto non si possa immaginare: possiamo decidere tutto! La forma, il tipo di pareti, la tinta dei muri e il tetto, ma anche l'eventuale presenza di un giardino, il mobilio, i quadri, le finestre e tutto quello che può esserci in un'abitazione confortevole. Ovviamente la casa che costruiremo avrà il suo effetto sull'umore del nostro piccolo amico. Un bagno troppo angusto, un soggiorno senza finestre, la mancanza di luci o di comodità, saranno tutti fattori che determineranno la soddisfazione dell'inquilino. Proprio in questo sta lo scopo del gioco che, lo ricordiamo, come avveniva per *Sim City*, è virtualmente infinito e non permetterà il raggiungimento di una vittoria o di particolari record di punteggio. L'unico scopo sarà la felicità della nostra famiglia virtuale, raggiungibile mediante la soddisfazione di tutti i suoi bisogni. Un Sim, infatti, ha bisogno di mangiare, di riposarsi, di divertirsi e di avere relazioni sociali, ma anche di cose più pratiche come lavarsi o andare in bagno; niente di più facile che vedere un incontro romantico sfumare perché il nostro eroe ha assoluta necessità di "ritirarsi" per svolgere le proprie funzioni biologiche nella comodità del suo bagno! Di cosa abbiamo bisogno, principalmente, perché le cose funzionino a dovere nella vita? Ovviamente di denaro e, quindi, di un lavoro. Lavorare sarà al tempo stesso la croce e la delizia dei nostri Sim. Per cercare un lavoro dovremo ricorrere a un annuncio sul giornale, ma potremo anche utilizzare un computer, se ne avremo uno. Molte



Cose che succedono stando ai fornelli senza sapere dove mettere le mani!

IL CREATORE DELLE CREATURE

Quando, nel 1989, Will Wright propose il suo *Sim City* alle case di software, gli risero in faccia. Come si poteva pensare di proporre un gioco dove nessuno poteva vincere o perdere? Will non si perse d'animo: fondò la Maxis e mise il gioco in commercio. il resto lo conosciamo: *Sim City* è diventato uno dei classici di tutti i tempi. Will, però, ha anche altri interessi; si occupa di robotica e di intelligenza artificiale. Una mente brillante in grado di ottenere risultati positivi anche al di fuori del mondo dei videogiochi.





La vita di coppia è fatta di continui compromessi...



VITA CONTROLLATA O VITA INDIPENDENTE

Se abbandonati a loro stessi, i Sim disporranno di autonomia sufficiente per cavarsela da soli; almeno per le funzioni principali come mangiare, dormire o divertirsi. È comunque possibile regolare il gioco in modo che ogni loro azione dipenda da noi. Lasciare il nostro amico senza cibo per una settimana potrebbe avere conseguenze spiacevoli, ma niente ci impedisce di provare a farlo.

professioni sono disponibili: dal poliziotto al medico passando per l'impiegato e addirittura il malvivente. Qualsiasi professione sceglieremo di intraprendere ci vedrà cominciare al livello più basso e con uno stipendio appena sufficiente per mangiare e pagare le bollette, ma se saremo abili verremo promossi e potremo ottenere stipendi più elevati. Le promozioni dipendono dalle nostre abilità, che si affineranno leggendo libri specifici o attraverso attività particolari; per esempio, giocando a scacchi miglioreremo il nostro senso della logica, dipingendo quadri aumenteremo la nostra creatività e così via. Saremo naturalmente liberi di cambiare attività, ma potremo anche correre il rischio di essere licenziati per via delle assenze o dello scarso profitto.

Una volta stabiliti i punti fermi della nostra vita virtuale con una casa e un lavoro, arriverà il momento di dedicarci alla vita sociale; questo sarà uno dei parametri da soddisfare per il raggiungimento della felicità, ma varierà in base al carattere del nostro personaggio: se avremo scelto un carattere introverso e incline alla solitudine, l'avere gente sempre tra i piedi non sarà piacevole; viceversa, un carattere socievole e frivolo avrà bisogno di frequenti contatti con l'esterno. E qui entrano in gioco i vicini di casa, quelli che, sempre seguendo il principio dei giochi di ruolo, possono essere definiti come i "personaggi non giocanti". Non avremo il minimo controllo sulle loro azioni, ma ne subiremo le conseguenze, come è giusto che sia. Fatalmente qualcuno ci verrà prima o poi a trovare per fare conoscenza con il nuovo inquilino, e noi potremo decidere come interagire con la gente mediante un sistema semplicissimo che ci permetterà di parlare, di essere cortesi o anche, se lo riterremo opportuno, di ignorare o di insultare il nostro interlocutore. In questo il gioco offre il meglio di sé, rendendo i dialoghi immediatamente comprensibili, stilizzandoli attraverso semplici simboli molto simili ai fumetti. Niente parole, soltanto immagini che ci faranno comprendere che argomenti vengono trattati e se chi parla con noi è interessato a ciò che stiamo dicendo. Il semplice comparire di un sole o di una nuvola all'interno di un fumetto, rivelerà che i Sim stanno genericamente parlando del tempo e dei segni "più" e "meno" indicheranno se il rapporto tra i due personaggi sta prendendo la giusta direzione o se sta nascendo un'antipatia reciproca. Guadagnare la fiducia di qualcuno richiederà sforzi notevoli, ma se ci riusciremo verremo ripagati dall'annuncio che "Pinco Pallino" è diventato nostro amico. Attenzione, però: l'amicizia va coltivata! Se staremo lungamente senza farci sentire o fare un colpo di telefono, l'amico si sentirà giustamente ignorato e potremmo correre il rischio di perderlo.

Il discorso si fa più complesso per ciò che riguarda le relazioni sentimentali. Sì, un Sim può innamorarsi e potrebbe non essere così automatico che venga corrisposto. Corteggiare una ragazza richiede tatto e, soprattutto, tempismo. Attraverso un piccolo pannello di controllo potremo osservare il progresso del nostro rapporto con la persona che ci interessa e, arrivati a un certo livello, potremmo decidere che è giunto il momento di baciarla. Se avremo sbagliato i calcoli verremo respinti e perderemo parecchi punti con quella persona, che andrà lentamente riconquistata. Di questo passo si potrebbe anche arrivare a un'unione definitiva,



Creare un Sim è come creare una nostra copia.



Piccoli momenti di tenera felicità coniugale!







UN'IDEA DAL PASSATO REMOTO

Tanto tempo fa, quando si giocava con computer con 64 o 48 Kb, uscì un gioco molto simile a *The Sims*: infatti, per Commodore 64 fu programmato il mitico *Little Computer People*, che proponeva uno "spaccato" di vita familiare incredibilmente simile a *The Sims*, anche se in 2D. Un altro titolo che ricorda questo gioco è *Alter Ego*, un'avventura "morale" in cui dovevamo prendere delle decisioni come innamorarci, cambiare lavoro, rubare, e così via.

ALBUM DI FAMIGLIA

Una caratteristica divertente del gioco è la possibilità di scattare fotografie ai nostri Sim, organizzando poi gli scatti in un vero e proprio album che è possibile sfogliare per ricordare i momenti più belli o, addirittura, mostrare agli altri giocatori via Internet, direttamente al sito ufficiale del gioco.



suggellata da un matrimonio e dalla nascita di bambini che, a loro volta, avranno esigenze e necessità specifiche. E il ciclo della vita continua.

Qual è il problema principale e il più grosso ostacolo al realizzarsi di tutto questo? Semplice: il tempo! Impareremo presto che il lavoro si porterà via tre quarti della nostra giornata e ciò che resta dovrà essere impiegato per la cena, per lo studio o per il sonno. Non rimane molto da spendere per le relazioni sociali e per il divertimento. Questo fa sì che la cosa più preziosa, quella da gestire con maggior cura all'interno del gioco non è, come si potrebbe pensare, il denaro, ma il tempo libero. Questo discorso aprirebbe la strada a numerose osservazioni: abbiamo di fronte a noi un gioco che simula, a tutti gli effetti, la nostra vita. Ecco che ciò di cui non ci accorgiamo, forse perché ci siamo dentro, immediatamente ci appare evidente una volta che ci troviamo a dover fare i conti con un videogioco: il tempo per noi non è mai sufficiente. Questo è uno dei mille motivi per cui *The Sims* è un gioco di notevole spessore, ma ce ne sono altri molto meno legati alla riflessione e più all'aspetto tecnico vero e proprio. Uno su tutti le musiche, che spaziano da stupende melodie di pianoforte a ritmati brani che fanno da sottofondo o che si possono ascoltare alla radio cambiando anche stazione. Un'infinità di piccoli tocchi di classe sono sparsi ovunque, a cominciare dalle splendide animazioni dei personaggi, che arrivano al punto di mostrare un Sim nell'atto di saggiare il calore dell'acqua con

"La cosa più preziosa del gioco è il tempo libero!"

la punta di un piede prima di entrare nella vasca da bagno; l'alternarsi del giorno e della notte, i personaggi che, mentre riposano, sognano e mostrano dei fumetti contenenti i loro desideri, lo schermo di un computer che si accende mostrando la schermata di avvio, il cucchiaio di legno che appare nelle mani di un Sim che si appresta a preparare la cena e mille altre piccole cose che rendono l'esperienza estremamente verosimile, dando l'idea della cura immensa che Wright ha posto nella realizzazione di questo gioco (ma è poi giusto definirlo un semplice gioco?). Che importa allora se la grafica non è di quelle che, pur di ottimo livello, non fanno gridare al miracolo? Che importa se, ogni tanto, si verificano situazioni un po' imbarazzanti come il nostro Sim che esce nudo dalla doccia con la cameriera lì a due passi senza che accada niente di speciale? Che importa tutto questo se, in cambio, abbiamo una giocabilità liscia come la seta, un'interfaccia agile e snella che permette di immergersi nel gioco senza che ci sia bisogno del manuale? *The Sims* è un gioco che merita tutta la nostra attenzione, ma che potrebbe fare fatica a imporsi per via del fatto che non si tratta di un gioco d'azione selvaggia o dalla grafica stratosferica. I giochi moderni mettono il giocatore davanti a sfide che si vincono a suon di frag o di prove di forza contro il nemico. *The Sims* non aderisce a questo schema, ma sarebbe un peccato non provarlo; dopotutto i videogiochi non significano soltanto sbudellamenti all'interno di cromate e luccicanti arene tridimensionali.



GMC IN BREVE

The Sims è:
- Qualcosa di mai visto su PC
- Localizzato in italiano
- In grado di far sorgere in noi delle domande
- Molto, ma molto longevo

The Sims non è:
- Del tutto rilassante
- Un gioco dove si vince o si perde
- Graficamente spettacolare

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Maxis ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB ■ Sistema Consigliato Pentium II, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore No ■ Internet www.thesims.com

IN ALTERNATIVA...

Sim City 3000, Mar 98 8
Rispetto a *The Sims*, è come sollevare un po' la lente e occuparsi di tutta una città

Creatures 2, Nov 98, 8
Alleviamo degli animaletti pelosi. Stesso tema, ma decisamente meno realistico.

Il classico "Altri cinque minuti e poi smetto"; un gioco realizzato magistralmente, curato nei dettagli e capace di inchiodare al computer per giorni interi.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	9

9

GENERE: GUIDA MOTOCICLISTICA

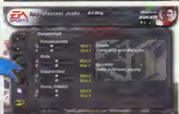
SUPERBIKE 2000

Il nuovo millennio inizia alla grande per gli appassionati di giochi di corse.



Il tracciato giapponese di Sugo è veramente spettacolare. Propone una gran varietà di curve, alcune delle quali velocissime.







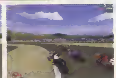
Perfino l'interno del box è stato riprodotto fedelmente dai grafici della Milestone!

UN PIETRA MILIARE ITALIANA

La Milestone, lo sviluppatore che ha realizzato *Superbike 2000*, è una bellissima realtà italiana, nata da un'idea di Antonio Farina, suo fondatore e direttore. La compagnia è nata come logica evoluzione della Graffiti, lo sviluppatore che aveva firmato il primo *Screamer*. Finora non ha sbagliato un colpo: *Screamer 2* e *Screamer Rally*, due stupendi giochi di guida arcade, hanno definitivamente consacrato i loro artefici. Nel 1999 è poi finalmente uscito *Superbike*, simulazione motociclistica senza precedenti, che ha dimostrato l'abilità della Milestone anche nella realizzazione di progetti di notevole spessore tecnico. Purtroppo il passaggio dall'etichetta Virgin a quella Electronic Arts aveva ritardato la pubblicazione del titolo di alcuni mesi, ma fortunatamente alla fine tutti gli appassionati hanno potuto giocare quel titolo stupendo. Arriviamo così ai giorni nostri e alla realizzazione dell'incredibile *Superbike 2000*.









CREARE capolavori è già di per sé un'impresa, figuriamoci migliorarli. Con una certa titubanza, dunque, ci siamo preparati alla prova di *Superbike 2000*, il secondo capitolo della serie; bell'e pronto per la pubblicazione, oltretutto, dopo solo dodici mesi rispetto al predecessore. Difficile, in così poco tempo, pensare di costruire un titolo ex-novo, come ci assicura Antonio Farina, boss della Milestone, nella sede milanese della compagnia. Eppure... Quando non ci sappiamo spiegare una cosa, a volte scomodiamo i miracoli. Allora, se *Superbike* era un capolavoro, *Superbike 2000* è un autentico miracolo!

Non è semplice descrivere la nostra prima impressione: lo stato d'animo provato di fronte alle meraviglie di *Superbike 2000*, mentre ammiravamo quella grafica sopraffina, quell'accuratezza impressionante, quel realismo senza precedenti. Eravamo semplicemente sgomenti. Sgomenti e increduli, ma anche entusiasti; perché qui c'è da giocare, divertirsi ed esaltarsi per tutto il millennio.

La goduria inizia con una presentazione di quelle giuste: musica rockeggiante che accompagna una sequenza di immagini e filmati di quelli che ci fanno subito salire l'adrenalina.

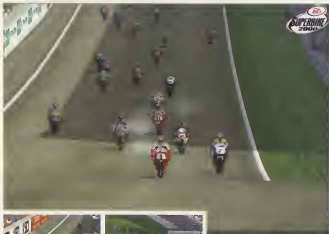
L'animo corsaiolo si risveglia subito: c'è da correre, e il desiderio di velocità comincia immediatamente a pulsare. Correre è un imperativo! Per pensare c'è tempo, più tardi. Niente menu complicati: le opzioni ci sono, eccome, tante da perdercisi dentro, ma per assecondare la voglia di correre subito, senza *poter* aspettare, basta un clic del mouse. La formula magica è "partenza rapida". Un clic e via, subito sulla griglia di partenza, in pole position, pronti a scattare alla luce verde. Il semaforo si accende, ma non riusciamo a partire: restiamo lì, inchiodati sul traguardo di Monza. Non riusciamo



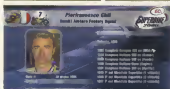












Pierfrancesco Chili è uno dei piloti italiani più quotati. Dovremo guardarci dalla sua Suzuki nelle gare di *Superbike 2000*!

REQUISITI DI SISTEMA

Il sistema grafico di *Superbike 2000* è perfettamente scalabile:

■ Sistema **P200, 32MB RAM, 3DFX Voodoo**



VERDETTO: Già così *Superbike 2000* è godibile, anche se dobbiamo rinunciare a qualche dettaglio.

■ Sistema **PIII 500, 64MB RAM, Matrox G400**



VERDETTO: Micidiale! La qualità grafica è incredibile ma la fluidità resta ottimale.



Il celebre cavatappi di Laguna Seca è una piega davvero impegnativa, preceduta da una frenata cieca.

LE PISTE

I tredici circuiti di *Superbike 2000* sono davvero entusiasmanti. Monza, in particolare, è veramente stupenda. Ma anche il circuito giapponese di Sugo dà grandi soddisfazioni, benché la chicane finale dia parecchio filo da torcere. Molto bella anche la pista americana di Laguna Seca, mentre non ha certo bisogno di presentazioni per gli appassionati il tempio del motociclismo europeo, l'olandese Assen, impegnativo e divertente il tracciato romagnolo di Misano, come pure quello spagnolo di Albacete e il tedesco del Nurburgring. Spettacolari i saliscendi inglesi di Brands Hatch e Donington. Chiudono il quadro l'austriaco A1-Ring e il velocissimo circuito tedesco di Hockenheim.

a credere ai nostri occhi! La grafica di *Superbike 2000* è semplicemente fuori dal mondo!

Pensavamo che il primo *Superbike* fosse visivamente eccezionale, così spettacolare da risultare imbattuto a un anno e mezzo dalla sua realizzazione. Nessun gioco di guida, a nostro avviso, è finora riuscito a superare la qualità grafica di quel titolo. Bene, è indubbio che la grafica di *Superbike 2000* non ha niente a che vedere con quella del primo *Superbike*. Nel senso che non si può nemmeno tentare di fare paragoni tra i due prodotti. È sconvolgente, ecco tutto. Chi vive vicino a Monza può fare questo esperimento: farsi una passeggiata sul rettifilo dei box, scattare qualche fotografia, memorizzare un po' di particolari e tornare a casa a giocare *Superbike 2000*. Roba da non crederci: il primo caso in cui la simulazione non emula la realtà, la supera. Un miracolo, appunto.

"Superbike 2000 è un autentico miracolo"

Un miracolo ripetuto tredici volte, tanti quanti sono i circuiti riprodotti in *Superbike 2000*. *Grand Prix 3*, come possiamo leggere nell'intervista a Geoff Crammond su questo stesso numero di GMC, avrà come stagione di riferimento quella del 1998, perché in quattro anni abbondanti i suoi sviluppatori non hanno avuto tempo di realizzare tutti i circuiti dell'ultimo campionato di F1. Beh, i grafici della Milestone (una decina di ragazzi davvero in gamba) sono riusciti in meno di un anno a "miracolare" tutte le piste su cui si è corso il campionato Superbike 1999. Divertente, no?

L'interfaccia è stata completamente rivisitata, all'insegna dell'immediatezza: al centro, poche voci principali, di lato e sotto, ben raggruppate, le opzioni. Navigare nel mare di opportunità e di informazioni è un gioco nel gioco: ci sono schede riepilogative di tutte le moto, le piste, i piloti della stagione 1999. E ci sono anche una quantità indescrivibile di opzioni sul realismo, sui controlli, sulla difficoltà, sulla grafica e sul sonoro.

Si spazia dall'impostazione degli automatismi di guida (movimenti del corpo del pilota, cambio e freni automatici) al supporto dei sistemi audio tridimensionali (EAX e A3D), dalla velocità dei piloti avversari alla presenza o meno di danni meccanici alla moto. Navigare è facile, ma

SOTTO CONTROLLO

Diamo un'occhiata agli indicatori presenti nella schermata di gioco di *Superbike 2000*..

① **Velocità, contagiri e marcia.** Teniamo d'occhio il contagiri se utilizziamo il cambio manuale per salire e scalare i rapporti al momento giusto.

② **Posizione.** Ci indica la nostra posizione in classifica durante prove e gara.

③ **Consigli.** Ci viene proposta la distanza dalla prossima curva, la sua conformazione e il suo nome. La palma della mano ci suggerisce di rallentare perché la nostra velocità è eccessiva per una corretta percorrenza. Questo simbolo può essere sostituito da una gomma slittante, che ci indica di fare attenzione a dosare il gas perché siamo al limite di aderenza con la ruota posteriore.

④ **Tempi.** Mostra il tempo restante nella sessione in corso, il rilievo cronometrico dell'ultimo giro e il miglior tempo. Sotto vengono invece mostrate le differenze degli ultimi giri rispetto ai precedenti.

⑤ **Gomme e danni.** Le due barre verticali indicano temperatura e usura dei pneumatici, mentre quella orizzontale lo stato della moto.



SUPERBIKE, CHE PASSIONE!

La Superbike ce la facciamo raccontare dall'amico Lucio Pedercini, giovane centauro italiano che, da un paio di stagioni, corre proprio in questa specialità motociclistica. "È un campionato bellissimo, conosciuto e seguito a livello internazionale. Nel 1999 si è corso su tredici circuiti in tutto il mondo, dal Giappone agli Stati Uniti, oltre che naturalmente in Europa. Le moto sono potentissime: montano propulsori a quattro tempi, capaci di proiettare i piloti ben oltre il muro dei 300 Km/h sui circuiti più veloci. Ben sei case motociclistiche sono presenti con i loro mezzi: Aprilia, Ducati, Suzuki, Yamaha, Kawasaki e Honda sperimentano in queste gare soluzioni che introducono poi sui loro modelli di serie. Le gare sono sempre spettacolari: la competizione è elevatissima e non mancano mai i sorpassi e i testa a testa fino all'ultimo giro". L'anno scorso le gare del campionato Superbike erano trasmesse in Italia su Telemontecarlo e Eurosport, e dovrebbe essere lo stesso anche per le gare della prossima stagione.





Pronti al via. Alla luce verde dovremo scattare dalla nostra posizione sulla griglia senza far pattinare troppo la moto.



Gli incidenti spettacolari decisamente non mancano. Meglio impostare l'indistruttibilità, almeno all'inizio, o le nostre gare rischiano di durare poche centinaia di metri.



padroneggiare questa vastità non è banale. E allora ecco che rispunta il genio: per adattare aiuti alla guida e livello di difficoltà alla propria abilità del momento, basta impostare una sola voce, e il gioco è fatto!

Così la nostra camera di pilota Superbike inizierà come debuttante (tutti gli aiuti alla guida e difficoltà limitata) per poi progredire progressivamente in quattro passi fino al livello di

> **"Scatta la luce verde, partenza! Ma noi siamo fermi a gustarci la grafica!"**

asso (nessun aiuto alla guida, massima difficoltà). La curva di apprendimento è calibrata in modo mirabile: la frustrazione è un concetto estraneo a *Superbike 2000*. Per i veri patiti, è ovvio, c'è la possibilità di perdere il sonno tra molle, ammortizzatori, ciclistica e gomme, ma è bellissimo anche per un esordiente sfidare i piloti avversari, anche perché questi si comportano in modo intelligente e realistico a prescindere dalla loro velocità. E parlando dei piloti avversari, questi escono dall'anonimità dei poligoni tutti uguali, acquisendo personalità proprie nei volti e nelle espressioni.

A proposito di questo, vale la pena dare un avvertimento: anche se è possibile intravedere i lineamenti di tutti i centauri sotto il casco, cerchiamo di non distrarci troppo durante la guida: arrivare primi non sarà affatto semplice!



GMC IN BREVE

Superbike 2000 è
- Graficamente incredibile
- Realistico e giocabile
- Curato maniacalmente fin nei minimi particolari

Superbike 2000 non è:
- Una simulazione riservata ai maniaci
- Un gioco targato U.S.A., una volta tanto
- L'ultimo della serie

LE MOTO

In *Superbike 2000* sono state implementate tutte le moto che hanno preso parte alla stagione *2000*. La sfida è tra giapponesi e italiane: Honda, Kawasaki, Yamaha e Suzuki fronteggiano Aprilia e Ducati. Quest'ultima è la moto da battere: da diversi anni ormai il sodalizio tra il mezzo italiano e il funambolo inglese Fogarty è l'accoppiata da battere. *Superbike 2000*, ovviamente, propone i diversi mezzi con le loro caratteristiche tipiche: potenza e maneggevolezza variano da moto a moto. Anche il rombo del motore è stato riprodotto fedelmente, all'insegna del massimo realismo.













■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Milestone ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB ■ Sistema Consigliato PII 350, scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore split screen, TCP/IP ■ Internet http://www.ea.com

La perfezione non è propria nemmeno dei miracoli, ma *Superbike 2000* è il gioco che più di tutti l'ha avvicinata.

GRAFICA	10	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

9

IN ALTERNATIVA...

Superbike, Apr 99, 9 — Il predecessore di *Superbike 2000*, la prima vera simulazione motociclistica per PC

GP500, Ott 99, 8 — Una simulazione della classe regina del mondiale, bella ma lontana da *SBK 2000*

GENERE: GIOCO DI RUOLO

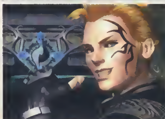
FINAL FANTASY VIII

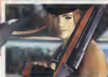
Ci sono voluti mesi, ma finalmente anche la versione PC è arrivata: tuffiamoci in un mondo alieno e affascinante!



GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

In alcune sequenze di gioco controlleremo un soldato avversario, tale Laguna Loire. La sua stessa esistenza è uno dei misteri principali del gioco!









PROPRIO UNA BELLA IDEA!

Nel corso del gioco potremo incontrare e catturare un Chocobo, che diventerà una delle nostre Guardian Force. Questa, unica tra tutte, potrà progredire esternamente al gioco vero e proprio, recuperando anche oggetti che potrebbero essere utilizzati da Squall e i suoi compagni. Un apposito programma, simile a un Tamagotchi, ci permetterà di vedere il nostro Chocobo per accudirlo mentre non giochiamo a *Final Fantasy VIII*. Oltre che utile, è così carino che ha già fatto breccia nei cuori della redazione!



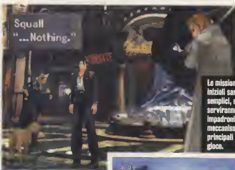
ERA ora, finalmente è finita: non dobbiamo più invidiare i nostri amici che, dotati di Playstation, stanno giocando ormai da tempo a questo splendido titolo. Dopo una lunga attesa, ecco il gioco di ruolo più atteso da chi ha passato decine di ore con i protagonisti del settimo episodio. Un evento epocale nella storia recente dei videogiochi e, soprattutto, il primo vero gioco di ruolo in stile giapponese a raggiungere il mondo del computer con successo... e che successo!

Vediamo di chiarire subito un paio di concetti anche questo ottavo episodio della saga di *Final Fantasy* è basato su combattimenti a turni ed è stata mantenuta la struttura a duelli casuali durante gli spostamenti dei personaggi in questo modo abbiamo risposto in un colpo solo alla maggior parte delle domande sorte in questi lunghi mesi d'attesa *Final Fantasy VIII* è ancora un gioco di ruolo di stampo orientale, con tutte le peculiarità tanto amate e odiate da chi conosce questo genere. A differenza dei giochi di ruolo cosiddetti classici o di stile occidentale, infatti, i GDR orientali sacrificano una parte del realismo a favore di altre caratteristiche Non avremo la possibilità di modificare la storia che ci troveremo a vivere controllando i protagonisti Le scelte che faremo si rifletteranno al massimo su una scena o due, ma il copione, se vogliamo chiamarlo così, è già scritto e stabilito con precisione fin dal principio Gli

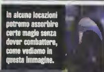


Nonostante non avvenga spesso, è possibile che i personaggi si vestano in modo diverso. Ecco i vestiti che Squall cambia nei primissimi momenti di gioco.





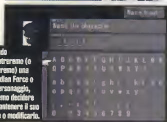
Le missioni iniziali saranno semplici, ma serviranno per impadronirci dei meccanismi principali del gioco.



In alcune locazioni potremo assorbire certe magie senza dover combattere, come vediamo in questa immagine.







Quando incontreremo (o batteremo) una Guardian Force o un personaggio, potremo decidere se mantenere il suo nome o modificarlo.

elementi su cui è stata posta maggiore enfasi sono proprio la storia in se stessa e il sistema di combattimento e progresso dei personaggi. Se è vero che non si può quasi mai scegliere davvero dove andare e cosa fare, quello che si fa, lo si fa benissimo e con stile... questo pare

"Sicuramente il miglior gioco di ruolo in stile giapponese disponibile per computer"

essere il motto dei game designer di *Final Fantasy*, del resto, come dar loro torto?

Com'è ormai consuetudine, la Squaresoft realizza con ogni episodio di *Final Fantasy* un mondo a sé stante, senza legami effettivi con i titoli precedenti se non nella struttura generale del mondo stesso.

Lasciate alle spalle le avventure di Cloud alle prese con Materia, armi e armature varie, in questo nuovo capitolo ci troviamo a impersonare il taciturno e pensieroso Squall, l'aspirante guerriero che studia per diventare SeeD, ovvero un mercenario d'elite di una potente organizzazione.

Grazie al nostro aiuto, Squall riesce a diventare un SeeD e il gioco inizia poco prima che il giovane partecipi all' esame finale. Da quel momento, si delinea di fronte a lui un mondo pieno di avventure, forse persino più di quanto avesse desiderato!

È in corso, infatti, una guerra tra le regioni di Dollet e Galbadia Squall e alcuni suoi compagni, vengono coinvolti in prima persona nel conflitto. Con il passare del tempo, la guerra sembra diventare molto più che una semplice disputa tra due regioni e, in men che non si dica, il destino del mondo conosciuto si fa incerto e tenebroso.

Il gioco ci vede prendere il controllo di Squall e di un gruppo di altri personaggi, ognuno con le proprie caratteristiche e peculiarità. Gran parte della nostra avventura consisterà nell'esplorazione dei luoghi in cui capiteremo e nei combattimenti, a cui potremo partecipare al massimo con tre personaggi alla volta Man mano che la trama si svelerà sotto i nostri occhi, dovremo prestare la massima attenzione al progresso in potenza e abilità dei nostri personaggi, così da renderli capaci di affrontare nemici e scontri sempre più impegnativi.

Parlando di dimensioni dobbiamo dire che, per quanto riguarda questo ottavo capitolo, i programmatori non si sono certo risparmiati. in cinque CD hanno stipato una storia e una serie di avventure tali da impegnarci per quasi un centinaio di ore

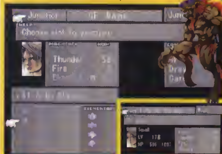
Final Fantasy VIII, inoltre, stravolge il sistema di gestione delle varie Materia (delle pietre particolari che controllavano la magia nel capitolo precedente), nonché di armi e armature. In effetti, tutto è stato rinnovato: ora ogni personaggio ha una sola arma che non cambia mai, ma può essere modificata in varie

PROVE DI COMPETENZA

Nel gioco è disponibile una guida completa che chiarisce quasi tutto sulle parti (e sono molte!) che necessitano di spiegazioni particolari per essere comprese. Une delle opzioni disponibili ci permette di partecipare e une serie di test, per stabilire la nostra competenza in qualità di mercenari SeeD. Rispondere correttemente ci permetterà di imparare al meglio i mille particolari del mondo di *Final Fantasy VIII*, oltre a renderci più ricchi. Passando i veri test, infatti, il livello gerarchico di Squall migliorerà e di conseguenza anche la sua paga.

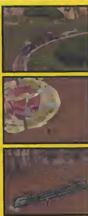
FINAL FANTASY ITALIANO!

La versione utilizzata per questa prova è quella in lingua inglese. Il gioco, però, arriverà nei negozi italiani completamente tradotto nella nostra lingua. Ora non ci sono più scuse per non avvicinarsi al mondo di *Final Fantasy*!



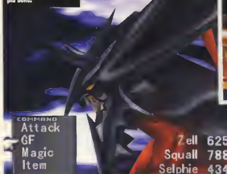
CHE DIFFERENZA!

In questo ottavo capitolo della saga abbiamo notato che uno dei difetti del precedente episodio è rimasto, forse perfino aggravato. Ci riferiamo alla rappresentazione degli ambienti esterni: i territori tra le varie città attraverso i quali il gruppo da noi controllato si deve spostare, a piedi o con vari mezzi di locomozione.
È fin troppo evidente quanto poco siano stati curati - volutamente o meno - i paesaggi dove trascorreremo una larga parte del tempo di gioco. Possibile che, per precisa scelta dei realizzatori, un aspetto tanto importante del sistema grafico sia stato realizzato in modo tanto sommario e, soprattutto, tanto differente dal resto del gioco? Con tutto il rispetto per la Square, con un po' di impegno in più, il gioco sarebbe stato graficamente quasi perfetto. Peccato.





Il modo migliore per ricaricare tutte le energie è dormire in un albergo, costa poco e funziona!



Diablos è sicuramente una delle Guardian Force più belle.



TRASFERIMENTI PIÙ SEMPLICI

In *Final Fantasy VIII* dovremo spesso modificare la composizione del gruppo di personaggi che controlliamo nel gioco. Siccome la gestione delle Guardian Force e delle relative Junction è utile ma anche un po' macchinosa, è stata inserita una opzione che si rivela indispensabile: è possibile trasferire con un solo comando tutte le G.F. e le relative Junction (magie, abilità e altro) da un personaggio a un altro. Certo, alcuni particolari andranno modificati manualmente per ottenere i risultati migliori, ma poter spostare tutto in un colpo solo senza perdere tempo è una possibilità che abbiamo apprezzato davvero molto!

maniere diventando sempre più potente e efficiente. Per quanto riguarda invece la magia, le differenze sono radicali e dipendono interamente da un nuovo concetto nel mondo di *Final Fantasy*: le Guardian Force.

Una Guardian Force è una sorta di spirito elementale capace di mettersi in simbiosi con un essere umano, per donargli alcuni poteri molto interessanti. Esistono vari tipi di Guardian Force e ognuno ha i suoi attacchi e le sue caratteristiche: Ifrit è la G.F. del fuoco e permette potenti attacchi basati appunto su tale elemento, Shiva è legata al ghiaccio, Quetzalcoatl ai fulmini, e queste sono solo le primissime G.F. che incontreremo nel corso del gioco. Per utilizzare i poteri di una Guardian Force è necessario che questa sia in "Junction" (cioè in una sorta di simbiosi, selezionabile in un apposito menu) con il protagonista prescelto. Una volta che un personaggio ha una G.F. in Junction, ne può sfruttare i poteri per lanciare incantesimi, effettuare particolari operazioni e anche per evocare lo spirito stesso della G.F, così da utilizzarla come potente arma contro gli avversari di turno. Le Guardian Force, come i personaggi, maturano con il passare del tempo, acquisendo nuove abilità che potranno eventualmente essere trasmesse al protagonista a cui sono legate. Con il trascorrere dell'avventura, a seconda delle abilità imparate dalla Guardian Force, avremo quindi a disposizione alcuni comandi in più all'interno dei menu del gioco, e potremo utilizzare opzioni che man mano si "sbloccano" con il progredire dei personaggi e dei relativi spiriti elementali. Alle Guardian Force sono legate anche le caratteristiche di attacco e difesa dei personaggi. A seconda del grado di maturazione dello spirito (e del numero di spiriti legati allo stesso personaggio), le difese di Squall e compagni potranno diventare sempre più efficienti, così come sarà possibile unire agli attacchi fisici degli effetti non materiali, ad esempio alcuni incantesimi, oppure le difese contro determinate magie. In pratica, quando i nostri personaggi battono un nemico ottengono dei punti esperienza che permettono la loro crescita. Gli stessi punti vanno contemporaneamente alle Guardian Force a loro connesse, consentendo anche a loro di progredire di livello e diventare più potenti. Insieme all'esperienza, gli spiriti accumulano punti a seconda dei nemici abbattuti, che servono per imparare alcune abilità specifiche. Quando una di queste capacità è stata ottenuta (cioè quando i punti necessari al suo ottenimento sono stati guadagnati in battaglia) essa diviene utilizzabile. A seconda del genere di abilità, potremo avere miglioramenti nelle statistiche dei personaggi, in quelle della Guardian Force (che potrà generare un danno maggiore quando sarà evocata in battaglia), permettere particolari comandi durante i combattimenti, oppure attivare determinate abilità, che appariranno in un'apposita voce dei menu del gioco. Quando un personaggio ha la capacità di utilizzare le magie, può

UN CAMBIO DI STILE

Provenendo dallo splendido settimo episodio, la prima cosa che si nota giocando a *Final Fantasy VIII* è il drastico cambiamento di stile grafico che i programmatori della Squaresoft hanno deciso di imporre alla serie. Sono scomparsi, infatti, i personaggi come Cloud e Aeris (disegnati in quello splendido stile Manga assolutamente unico nel panorama dei giochi per PC), per lasciare il posto a Squall e compagnia, realizzati in modo molto realistico e soprattutto somiglianti a veri esseri umani. Se si pensa che i titoli precedenti al settimo episodio (realizzati per console anni addietro) erano nel classico stile "super deformed" dei giochi di ruolo giapponesi, non si può fare a meno di notare l'entità del cambiamento!



In particolari condizioni Selphie è capace di guarire completamente l'intero gruppo!

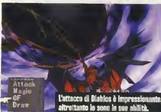


lanciare incantesimi offensivi o curativi di vario genere. Anche sotto questo aspetto si nota una grossa differenza rispetto al precedente capitolo della serie. Le magie non dipendono dalla potenza magica dei personaggi e questi non hanno più l'indicativo dei punti magia (MP), ma solo quello dei punti ferita che ne stabiliscono la forza e la resistenza agli attacchi nemici (HP). Le magie in *Final Fantasy VIII* si devono trovare sul campo, assorbendole dai nemici con un

"Gli attacchi magici sono uno spettacolo per gli occhi, con un computer adeguato"

apposito (e nuovissimo) comando, che permette di prelevare un certo numero di incantesimi da un avversario. Ovviamente ogni mostro ha i "suoi" incantesimi, e risulta facile comprendere come anche la loro potenza dipenda dall'importanza del nemico. Gli incantesimi migliori dovranno essere assorbiti dai nemici più pericolosi e saranno difficili, se non quasi impossibili, da raccogliere in quantità. Passando al lato estetico del gioco, non possiamo non dirci soddisfatti delle numerose migliorie inserite in questo nuovo *Final Fantasy*. I personaggi sono disegnati in modo nuovo e molto più dettagliato, le città sono spettacolari e gli interni mostrano una cura dei dettagli che sembra quasi incredibile in un gioco così esteso. Uniche pecche sono gli esterni delle città, approssimativi e fin troppo stilizzati per essere anche solo minimamente credibili, e i veicoli, con poche eccezioni (le automobili in particolare sono davvero brutte e animate male).

Un problema abbastanza notevole riguarda la risoluzione grafica: se da una parte possiamo (a fatica) perdonare la conversione quasi identica della versione per console sul computer, non comprendiamo come mai non sia stata considerata l'ipotesi di utilizzare risoluzioni superiori alla ormai sorpassata SVGA (640x480 punti). Gli sfondi sarebbero rimasti identici, ma i personaggi poligonali e i combattimenti (realizzati interamente in tre dimensioni) ne avrebbero tratto un enorme giovamento, mentre allo stato attuale si presentano "sgranati" in parecchie situazioni. Nonostante questi nei, *Final Fantasy VIII* ci offre alcuni dei filmati in computer grafica più belli che si siano mai visti all'interno di un gioco per computer (non a caso la Squaresoft ha dichiarato di essere al lavoro su un intero film realizzato per i cinema con queste tecniche di animazione). In conclusione, non rimane da menzionare che la colonna sonora, davvero splendida ed evocativa, raccolta, come era capitato per il titolo precedente, in un cofanetto di CD audio che gli appassionati non potranno perdere.



L'attacco di Diablos è impressionante, altrettanto lo sono le sue abilità.



REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Final Fantasy VIII* sul nostro PC

■ Sistema **Pentium 200, 32 MB RAM, Voodoo 1**



VERDETTO: Grafica imprecisa e movimenti molto faticosi, si può ridurre a un quarto lo schermo

■ Sistema **Pentium II 350, 128 MB RAM, Riva TNT**



VERDETTO: Opzioni grafiche al massimo, caratteri più dettagliati e tutto funziona alla perfezione!

CARTE MISTERIOSE

Nel mondo di *Final Fantasy VIII*, una novità riguarda un gioco di carte che si è diffuso a macchia d'olio nelle varie regioni, e rappresenta un vera e propria sfida parallela all'interno della storia principale. Moltissimi personaggi nutrono una vera passione per questo svago, e trovare qualcuno con cui impegnarsi in una partita non sarà certo difficile. Le carte sono divise in dieci classi, per un totale di centodieci differenti figure, ognuna con le sue caratteristiche di potenza. Il gioco agli inizi sarà molto semplice, ma con le ore verremo a conoscenza di nuove regole e dovremo sfidare giocatori molto agguerriti. Sarà difficile completare la collezione di tutte e dieci le classi di carte, ma potrebbe valerne la pena, dal momento che speciali abilità delle Guardian Force permettono di ottenere oggetti trasformando le carte del gioco. Le carte più rare diventano oggetti difficili se non impossibili da reperire normalmente, ecco perché un buon giocatore di carte potrebbe, una volta tornato in azione, riuscire a fare cose che a un dilettante sono proibite.


Disponiamo le carte sul banco cercando di girarne almeno una in più dell'avversario.


Ci siamo riusciti, abbiamo vinto e ora una delle sue carte sarà nostra!

GMC IN BREVE

FF VIII è:
■ Graficamente impressionante
■ Un gioco veramente enorme
■ Molto avvincente

FF VIII non è:
■ Il gioco per un fine settimana
■ Una conversione perfetta
■ Un gioco di ruolo classico

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Squaresoft ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P 200 MHz 32, MB 300 MB HD, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 300, 64 MB, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.eidos.com

IN ALTERNATIVA...

Silver, Mag 99 8
Rapido e divertente, un vero gioco di ruolo d'azione con combattimento in tempo reale

Final Fantasy VII, Ago 98, 9
Una gioia per gli occhi e un mondo vastissimo da esplorare!

Un grande seguito che migliora in tutto il settimo episodio della saga di *Final Fantasy*. I fan dei giochi di ruolo non possono perderselo!

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	9

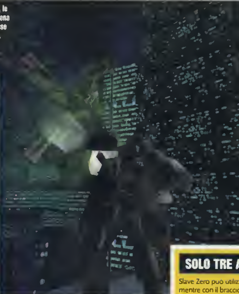
9

GENERE: SPARATUTTO 3D

SLAVE ZERO

Un gioco come se ne facevano una volta: immediato e pieno d'azione!





La notte, i grattacieli, le luci... Sarebbe una scena romantica, se non fosse per il mostro volante.

La grafica di *Slave Zero* è veramente mozzafiato...

EFFETTI ALL'AVANGUARDIA

***Slave Zero* è un gioco che offre un numero molto elevato di impostazioni per garantire un'esperienza di grande impatto visivo e sonoro per i possessori di hardware dotato di funzioni "esoteriche". Per quanto riguarda la grafica, un effetto ancora poco sfruttato e che trova invece piena applicazione in questo sparatutto della infogrames è il già citato "bump mapping": la scheda migliore per apprezzarlo è la Matrox G400. Grazie a essa le superfici metalliche dei robot sembreranno più realistiche, con tanto di scanalature sulle quali la luce si rifletterà in modo incredibile evidenziando i solchi e i rilievi. Dal punto di vista sonoro sono invece stati inseriti effetti di riverbero e di occlusione per rendere il suono fedele a quello che si avrebbe nello stesso ambiente nella realtà: d'obbligo, quindi, una bella scheda sonora 3D come la Sound Blaster Live!**

OGNI tanto fa piacere trovare giochi che sembrano in grado di riportarci indietro nel tempo, ai giorni in cui sui nostri computer ci divertivamo con sparatutto semplici, ma capaci di intrattenerci per ore. Non era mai necessario leggere il manuale: ci si tuffava subito nell'azione fra armi dai proiettili giganteschi ed esplosioni pirotecniche, per rimanere presto catturati dal ritmo di gioco...
Oggi però gli sparatutto sono cambiati. Il 3D ha preso il posto della grafica bidimensionale e il genere sta attraversando una fase di "nobilitazione", che vede l'introduzione di trame realistiche e di elementi strategici per aggiungere spessore alle semplici sparatorie. Stupisce quindi notare come *Slave Zero* vada controcorrente e adotti invece ancora un'impostazione "tradizionale", con una suddivisione in livelli legati da una esilissima trama e con un'azione di gioco basata su botti, esplosioni e salti. Per chi ritiene che i veri sparatutto debbano essere come quelli di un tempo, ovvero delle potenti dosi di adrenalina che lasciano poco spazio al ragionamento, si tratta di una vera e propria manna dal cielo...

Nel gioco ci troviamo in un gigantesco agglomerato urbano del futuro, in cui i grattacieli incombono minacciosi come in "Blade Runner": la megacorporazione del malvagio Khan minaccia di prendere il potere e di rendere schiava l'umanità per mezzo di robot bio-meccanici estremamente avanzati... Uno di essi viene rapito da un gruppo di ribelli per essere convertito alla giusta causa: per fare ciò, l'eroe di nome Chan viene innestato geneticamente nel robot, che viene così ribattezzato Slave Zero. Ci troviamo quindi a impersonare un robot alto circa venti metri sulle cui robuste spalle poggia il compito di distruggere una volta per tutte l'armata cibernetica di Khan.. Per portare a termine il nostro compito dovremo affrontare quindici livelli nei quali ci infiltreremo progressivamente in territorio nemico: saboteremo impianti, ruberemo embrioni di bio-robot, scorteremo convogli ribelli e difenderemo avamposti. Sebbene l'elenco degli obiettivi possa sembrare vario, in realtà si tratta quasi sempre

SOLO TRE ARMI?

Slave Zero può utilizzare tre tipi di armi: sulla sua spalla sinistra è montato permanentemente un lanciamissili, mentre con il braccio destro è possibile utilizzare a scelta un cannoncino o un'arma di tipo energetico (plasma o fotoni). Numerose ricariche per queste armi si trovano o sui cadaveri dei nemici uccisi, o distruggendo edifici con un pugno, o ancora facendo esplodere le casse disseminate nei livelli: ogni tipo di arma ha le sue munizioni, come si vede nelle immagini. Questo però non vuol dire che nel gioco siamo presenti soltanto tre mezzi di distruzione: ognuna di queste categorie è in realtà suddivisa ulteriormente in altre tre. Man mano che si procede nel corso del gioco è infatti possibile "aggiornare" le nostre armi con modelli sempre più avanzati e potenti: ne resteranno però sempre e comunque soltanto tre disponibili contemporaneamente. Forse sarebbe stato meglio avere un arsenale più vario, come negli altri sparatutto, ma in fondo questa scelta permette di concentrarsi sull'azione pura invece che farci perdere tempo a pensare quale arma ci serve in un dato momento.









REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Slave Zero* sul nostro computer.

■ Sistema **P233, 32 MB RAM, Scheda 3D prima generazione**



VERDETTO: Conviene rinunciare agli effetti di luce colorata, e magari ridurre anche la distanza visiva.

■ Sistema **PII 400, 64 MB RAM, Voodoo 3000**



VERDETTO: Nitidezza ed effetti di luce ai massimi livelli: l'atmosfera è nettamente superiore.



I passanti smettono di fare shopping e si danno alla fuga...









Uno dei boss che appaiono ogni tre livelli: generalmente li si incontra in spazi ristretti, il che peggiora la situazione.

di sparare a tutto ciò che si muove, con la massima precisione e velocità possibili. L'impostazione grafica è in prima o in terza persona, a scelta del giocatore: noi ci siamo trovati perfettamente con quest'ultima, che consente un migliore orientamento e una maggiore precisione nei salti. L'uso combinato di tastiera e mouse per muoversi e per sparare è assolutamente intuitivo e garantisce una giocabilità perfetta.

Se la struttura di gioco è tradizionale, la realizzazione tecnica è invece molto moderna e curata. La grafica richiede obbligatoriamente l'uso di una scheda 3D e fa ampio uso di effetti di luce, di esplosioni e di preziosismi estetici di ogni tipo: sono sfruttate anche le funzionalità delle schede di ultima generazione (come il "bump mapping") per garantire un'esperienza visivamente molto appagante. Combattere in scenari urbani illuminati dalle luci fluorescenti delle insegne è uno spettacolo, anche grazie al ritmo veloce con cui si susseguono gli ambienti e i nemici. Non dimentichiamo poi che ci troviamo a bordo di un robot alto come un edificio di otto piani, e che questo si presta

"Controlleremo un robot alto più di venti metri"

a effetti molto curiosi: è divertente aggirarsi in una via e vedere i passanti piccoli come formiche che scappano al nostro passaggio, urlando in preda al panico! Cosa dire poi di quando attraversiamo un'autostrada e le vetture, nel tentativo di evitarci, provocano paurosi incidenti? Un gioco come *Slave Zero* non è certamente destinato a tutti, anche se è innegabile che dal punto di vista tecnico si tratta di un'ottima realizzazione, supportata da un sistema di controllo molto funzionale e da una giocabilità immediata e mai frustrante.

Come già accennato nell'introduzione, si tratta di un prodotto che farà la felicità di chi ama questo genere di sparatutto vecchio stile, pieni di effetti speciali e di azione mozzafiato. Come tale, però, non ha alcuna pretesa di spessore: non ci sono mai nemmeno porte da aprire o interruttori da attivare come normalmente si trovano nei moderni sparatutto 3D. L'unica forma di "interazione" con il paesaggio e con gli altri robot consiste nello sparare velocemente e nel farsi colpire il meno possibile! Finché il gioco dura ci si diverte, ma difficilmente si potrà desiderare di riprenderlo da capo una volta completato: questa considerazione, unita all'intrinseca brevità della trama, rende la longevità non molto soddisfacente. Se *Slave Zero* avesse contenuto un numero doppio di livelli e se fosse stato un po' meno ripetitivo sarebbe stato veramente ottimo, mentre allo stato attuale è un gioco in grado di farci trascorrere una dozzina di ore divertenti e spensierate. Non è poco, ma non è nemmeno il massimo.

GIOCHI COMPUTER



Il malvagio Khan sembra Marilyn Manson... Inquietante!

UN ROBOT DAI MILLE SEGRETI

Beh, non esageriamo... solo tre, in fondoi *Slave Zero* possiede alcune abilità speciali inserite dai programmatori per arricchire la struttura di gioco, e che sono dei simpatici diversivi pur senza risultare mai fondamentali. La prima è la capacità di raccogliere oggetti (per esempio le automobili) e scagliarli contro i nemici, piuttosto utile nel caso ci si trovi senza munizioni. Segue poi la possibilità di stordire gli avversari circostanti con una forte pedata sul terreno, ottimo per fare piazza pulita quando ci si trova circondati: sinceramente però non abbiamo mai sentito il bisogno di utilizzarla una sola volta in tutto il giocoi

L'ultima abilità è invece più interessante: per abbattere gli edifici alla ricerca di munizioni, è possibile avvicinarsi e sferrare un pugno, risparmiando così proiettili vitali.

GMC IN BREVE

Slave Zero è
- graficamente spettacolare
- veloce e incalzante
- ricco di azione coinvolgente

Slave Zero non è:
- il massimo dello spessore
- vario come schema di gioco e come armi
- longevo

■ Casa **Infogrames** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **CD Verte** ■ Telefono **0331/226900** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **P233 MHz, 32 MB, 125 MB HD, Scheda 3D** ■ Sistema Consigliato **P II 266 MHz 64 MB** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D, Glide** ■ Multigiocatore **Rete locale** ■ Internet **www.slavezero.com**

Un gioco di pura e sfrenata azione. Molto divertente, ma alla lunga ripetitivo e comunque destinato a essere completato velocemente.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	6	

IN ALTERNATIVA...

Expendable, Giu 99, **7**
Uno sparatutto dalle esplosioni spettacolari molto simile come impostazione

Shogo, Gen 99, **7**
Sempre robot giganti e ambientazioni urbane ma con maggiore spessore e coinvolgimento.

GENERE: AVVENTURA

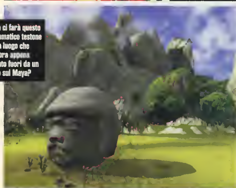
ATLANTIS II

Riportiamo ordine e armonia nel Continente Perduto.





La grafica, punto forte di *Atlantis II*, si avvale di gradevoli effetti quali la nebbia che ristagna tra le vallate.



Cosa ci farà questo fantomatico testone in un luogo che sembra appena saltato fuori da un libro sui Maya?





L'INIZIO DI UNA LEGGENDA

Il primo a parlare di Atlantide fu Platone, basandosi su storie raccontate da Solone il quale, a sua volta, le aveva raccolte da sacerdoti egizi. Da allora questa leggenda ha ispirato romanzieri e ricercatori, a dispetto della logica e della geologia.

È destino che Atlantide non possa esistere serenamente. Anche questa volta il pericolo la sovrasta e starà a noi salvare il continente perduto dall'avanzare dell'Oscurità che rischia di minare la pace e l'armonia dei suoi abitanti. Questo è quanto accade in *Atlantis II*, dove la leggendaria città rivive sui nostri computer in tutto lo splendore grafico che le moderne tecnologie permettono di ottenere. La storia inizia quando agli Atlantidei viene donato un Cubo contenente un perfetto equilibrio di forze benevole e malvagie. Attratti dall'intrigante potere delle forze del male, alcuni sconsiderati liberano dal misterioso Cubo l'energia oscura che, ben presto invade la comunità nel tentativo di distruggerla. È a questo punto che entra in scena Seth, un coraggioso eroe che riesce a sconfiggere e a relegare l'oscura energia all'interno di una testa metallica. Nel gioco, noi impersoniamo uno dei discendenti di Seth, un "prescelto" che passa la propria vita a viaggiare senza meta fino a quando, un bel giorno, una misteriosa nave piovuta dal cielo e chiamata Atlante non arriverà a sconvolgere la sua esistenza e, ovviamente, la nostra. Saremo infatti chiamati a compiere la missione a cui siamo destinati da tempo immemorabile: riunire il Bene e l'Oscurità all'interno del Cubo come ai tempi in cui fu donato ad Atlantide. La prima cosa che salta agli occhi giocando ad *Atlantis II* è l'immediatezza dell'interfaccia: un semplice puntatore che cambia forma quando si trova su zone o oggetti con cui è possibile interagire. Con il mouse è possibile guardare a 360 gradi, attivare le azioni specifiche quando il puntatore cambia forma o gestire l'inventario, tutto in molto semplice e intuitivo. Tre soli comandi (parlare, spostarsi, usare) per dominare totalmente l'avventura senza nemmeno il bisogno di selezionarli: si attivano automaticamente quando il cursore si trova nella giusta posizione. Semplice ed efficace ma, al tempo stesso, un po' troppo limitato. Questo perché non ci è consentito interagire con un personaggio, provare a colpirlo o eseguire su di lui altre azioni a

INTERFACCIA AI MINIMI TERMINI

Ecco come *Atlantis II* ci permette di interagire con il mondo e con i personaggi. Tre comandi in tutto, ma sufficienti per affrontare l'avventura.



MUOVERSI:
Quando il cursore assume questa forma potremo passare a un'altra locazione. La necessità è dovuta al fatto che in *Atlantis II* le locazioni sono ambienti 3D slegati che non possono essere attraversati.



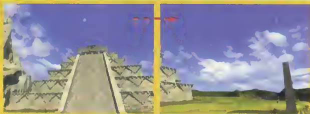
DIALOGARE
Questa forma del cursore permette di passare alla modalità dialogo che fa apparire delle icone relative ai vari argomenti.
Una volta ricevute informazioni su un certo argomento l'icona diventa trasparente ma resta sempre disponibile.

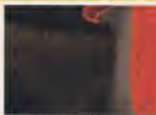


RACCOGLIERE/MANIPOLARE OGGETTO
Quando il cursore assume questa forma potremo prendere un oggetto per aggiungerlo al nostro inventario oppure potremo usarne un altro in nostro possesso per manipolarlo (aprirlo, scassinarlo).

OMNI-3D

Le avventure di ultima generazione ci hanno abituati a finezze grafiche non indifferenti e anche *Atlantis II* non è certo da meno. Se dovessimo giudicare il gioco unicamente dalla grafica il voto sarebbe certo stato più alto, ma trattandosi di avventure gli elementi da considerare sono altri. La Cryo, comunque, propone Omni-3D: una tecnologia che ci permette di guardarci intorno a 360 gradi, di alzare gli occhi al cielo e di esaminare il terreno con la più ampia libertà possibile. Possiamo scrutare stelle e nuvole o guardare tra le fessure del pavimento semplicemente muovendo il mouse.
Di sicuro effetto, ma non certo innovativo se consideriamo che già dai tempi del "vecchio" *Zork Nemesis* esisteva un identico sistema chiamato "Z-Vision".









I personaggi sono incredibilmente dettagliati e il doppiaggio è frutto di un ottimo lavoro. Noi impersoneremo Ten, il "prescelto".

nostra discrezione come invece avveniva in avventure testuali o grafico-testuali della prima generazione dove si poteva sperimentare quasi qualsiasi cosa. In realtà, in questi ormai vetusti titoli, la maggior parte delle azioni non aveva effetto e scatenava al massimo una risposta ironica, ma almeno si poteva provare.

Ora la sensazione è che riducendo le scelte si semplifichi e, addirittura, si svilisca l'avventura togliendo quel senso di libertà e di mistero che i giochi di questo genere dovrebbero possedere.

La grafica è molto curata, con una splendida caratterizzazione dei personaggi e con delle ottime animazioni; caratteristica che si gusta meglio muovendosi negli spazi aperti, in quanto gli ambienti interni, anche se ricchi di dettagli, sono suddivisi in diverse locazioni e appaiono in un certo senso "slegati". Il passaggio da una locazione all'altra è infatti immediato senza la possibilità di attraversare la stanza come si dovrebbe poter fare in un vero ambiente 3D. Un punto a favore riguarda il sonoro, che è di ottima fattura sia per quanto riguarda i rumori, molto realistici, sia per le splendide colonne sonore ogni luogo in cui ci capiterà di viaggiare ne ha una propria.

Tutto il gioco è in italiano e possono essere addirittura attivati dei sottotitoli. I personaggi e le rispettive voci sono ben caratterizzati, ma il contenuto dei dialoghi non è comunque molto ricco e si limita al solito elenco di icone (niente frasi) che richiamano un certo argomento di discussione.

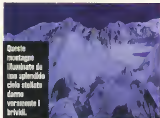
Gli enigmi che si incontrano nel gioco sono tutti di buon livello anche se alcuni sono di difficile interpretazione, cosa che rende *Atlantis II* poco adatto a coloro che si avvicinano per la prima volta al genere. Nella maggior parte dei casi, comunque, si tratterà di raccogliere degli oggetti da

"Alcuni degli enigmi sono fin troppo complessi"

utilizzare più avanti nel gioco ed è un vero peccato, sotto questo aspetto, che molti di questi oggetti abbiano uno scopo puramente decorativo e non possano essere raccolti, generando così un insieme di oggetti di serie A (che si possono prendere e usare) e di serie B (che sono solo stampati sullo sfondo).

La difficoltà degli enigmi e della loro soluzione, aumentano certamente la longevità di *Atlantis II*, che già di per sé si attesta su buoni livelli se consideriamo che il gioco occupa ben quattro CD e che l'atmosfera generale dell'avventura risulta piuttosto interessante, nonostante la necessità di "incarnarsi" in numerosi personaggi di regioni diverse; un fatto che tende a spezzare un po' la continuità del gioco a causa dei continui cambiamenti spazio-temporali. *Atlantis II* è un'avventura che eccelle nella grafica, nel sonoro, nella facilità d'uso e nella giocabilità. Come elementi negativi, di contro, si fa notare per la troppa semplicità, per i dialoghi un po' carenti e per la trama poco avvincente.

Peccato che proprio questi ultimi siano gli elementi che fanno davvero grande un'avventura.



Queste montagne illuminate da uno splendido cielo stellato danno veramente i brividi.

GMC IN BREVE

Atlantis II è:
- Semplice e intuitivo
- Graficamente eccellente
- Poco adatto ai principianti

Atlantis II non è:
- *Monkey Island*
- Completamente in 3D
- Molto avvincente

■ Casa Cryo Int ■ Sviluppatore Intemo ■ Distributore C.T.O ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P166, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 100 MB H.D ■ Sistema Consigliato PII 233, 64 MB RAM, 100 MB H.D. ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.cryo-interactive.com

IN ALTERNATIVA...

Atlantis, Nov 97, 6 — Per chi proprio non può fare a meno di sapere come tutto ebbe inizio

The Journeyman Project 3, Set 98, 7 — Un altro viaggiatore nel tempo e nello spazio con ambienti 3D

Bello da vedere e anche da ascoltare, ma per avere una buona avventura serve qualcosa di più, oltre alla grafica e al sonoro.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: AVVENTURA

WILD WILD WEST

Il presidente degli Stati Uniti è in pericolo e per salvarlo arrivano due agenti segreti molto particolari.





Tra un enigma e l'altro non mancheranno le furiose sparatorie.

IL SELVAGGIO WEST PARLA ITALIANO

Per la gioia dei giocatori meno avvezzi alla lingua inglese, bisogna sottolineare che *Wild Wild West* verrà tradotto interamente in italiano. Insomma, se il presidente Grant verrà ucciso non avremo nessuna scusa.

NEL CD

Se vogliamo un assaggio di come sarà giocare a *Wild Wild West*, nel nostro CD potremo trovare il demo di questa avventura western-tecnologica.







NELL' ultimo settembre del secolo scorso è approdato alle sale cinematografiche italiane "Wild Wild West", un film decisamente eccentrico, sia per la scelta degli attori, sia per l'ambientazione. Interpretata dagli effervescenti Will Smith e Kevin Kline, la pellicola ci presentava una visione del genere western tutt'altro che scontata. Accanto alle sei colpi cromate, agli speroni luccicanti e alle scazzottate nei fumosi saloon della frontiera, spuntavano delle stravaganti invenzioni, che sembravano prese di peso da un romanzo di Giulio Veme. La possibilità di sfruttare un'ambientazione così originale non è passata inosservata e il gradino che separa il grande schermo da quello dei nostri computer è stato, ancora una volta, fin troppo breve. Dopo aver assistito alle peripezie degli agenti speciali James T. West e Artemus Gordon comodamente sprofondati in una poltrona sgranocchiando del popcorn, è infatti venuto il momento di viverle in prima persona, in una nuova avventura che vede i due protagonisti impegnati a sventare un cervellotico piano per assassinare il presidente Ulisse Grant.

Probabilmente, il film da cui questo gioco prende spunto non ha lasciato nel pubblico italiano una traccia indelebile, ma chiunque lo abbia apprezzato troverà nell'avventura tutti gli elementi caratteristici della pellicola. Innanzi tutto, avremo la possibilità di affrontare lo svolgersi della trama da due differenti prospettive: quella del pistolero scavezzacollo (James West), che si affida a un invidiabile arsenale di armi, e quella del brillante genio dei travestimenti (Artemus Gordon), che disprezza l'uso della violenza e predilige le sue invenzioni per venire a capo dei misteri che costellano questa caccia al killer.

La storia in cui ci troveremo coinvolti si articolerà in nove episodi differenti, quattro per ognuno dei protagonisti più l'ultimo, che li vedrà entrambi presenti.

"I duelli avranno prospettive improponibili"

A seconda dell'approccio che sentiamo più consono alle nostre doti di investigatori, potremo quindi iniziare a seguire due piste, che ci offriranno indizi unici. Per spostarci tra le città degli Stati Uniti interessate dalle indagini, avremo a disposizione un treno privato: il "Wanderer", pieno zeppo di invenzioni strabilianti (per il 1870) quali un primitivo archivio sonoro e una banca dati, da cui potremo consultare i rapporti e i

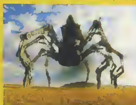


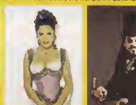
Un trabocchetto elettrizzante per il nostro eroe.

TRA LE STELLE DEL WEST

Nato da una serie televisiva degli anni '60, il film "Wild Wild West" vantava un cast d'eccezione. Accanto a Will Smith e a Kevin Kline (che aveva interpretato il cow boy nell'intramontabile "Silverado"), recitavano l'attore Kenneth Branagh, nella parte del malvagio dottor Loveless, e la conturbante Salma Hayek, nei panni della fanciulla in difficoltà. Tra gli effetti speciali della pellicola, va ricordato il gigantesco ragno meccanico a vapore, protagonista dello scontro finale tra i nostri eroi e il perfido dottore, deciso (ma guarda...) a togliere di mezzo il presidente Grant. Come possiamo notare, i protagonisti della nostra avventura sono molto somiglianti a quelli del film. Niente male, no?











Non lasciamoci ingannare, anche Gordon dovrà ricorrere alle maniere forti.

TU STAI BARANDO!

Nel far west abbondavano i "vecchi trucchi", così anche in *Wild Wild West* potremo ricorrere a qualche scorrettezza per superare i punti più critici. Se vogliamo ricorrere a queste gabole ruotiamo la nostra rivista e prepariamoci a vincere:

premiamo in rapidissima sequenza i tasti F2,F11,F2 e ancora F11.
Fatto ciò scriviamo uno dei codici seguenti:
ZEUS: dà al personaggio 1000 punti ferita
HEAL: riporta al massimo le ferite
BANDAID: aggiunge delle bande al nostro inventario
ADDCOLT: aggiunge la Colt 45 all'inventario
ADDRIFLE: aggiunge il fucile all'inventario
ADDZAP: aggiunge il fucile elettrico all'inventario
Per eliminare i trucchi premiamo F3.

Il repertorio di Artemus Gordon ci permetterà di risolvere gli enigmi tramite invenzioni bizzarre e travestimenti.



documenti che riguardano il caso. Tra l'altro, ci avvarremo di una serie di armi e congegni molto utili una volta in azione. Come noteremo ben presto, la scelta degli oggetti non cela delle difficoltà particolari. Nel caso di Gordon basterà prendere tutte le invenzioni e i travestimenti messi a sua disposizione, mentre per quanto riguarda le armi di West avremo solo l'imbarazzo della scelta, dalla classica Colt fino al fucile all'elettroshock, e all'atto pratico non riscontreremo delle differenze eccessive.

Wild Wild West è un'avventura western e, di conseguenza, non mancheranno gli elementi tipici del genere, come le sparatorie che ci vedranno opposti a due o più gaglioffi determinati a frenare il nostro zelo investigativo. Se da un lato queste fasi dell'avventura danno un pizzico di pepe all'azione, è proprio durante gli scontri a fuoco che alcuni degli elementi meno convincenti del gioco vengono a galla. Certi duelli saranno infatti presentati attraverso prospettive improponibili, e la mira del buon West risulterà in più di un'occasione decisamente scarsa. Va detto, però, che non mancano elementi degni di nota. Per esempio, alcuni scontri a fuoco prevedono la possibilità di colpi di rimbalzo e altre amenità del genere, le armi avranno i proiettili contati, potremo dilettarci persino con sparatorie dalla sella del nostro fido stallone nero, e il movimento dei protagonisti verrà influenzato dalle ferite subite.

Se la rivoltella Colt dispenserà spesso la sua giustizia sommaria, anche le nostre cellule celebrali avranno modo di dilettarsi con dei rompicapi che, pur non brillando per particolare originalità, sono presenti in numero tale da offrire parecchie ore di sano svago. Per arrivare a disputare l'ultimo e teatrale capitolo dell'avventura, infatti, dovremo per forza intraprendere il percorso di entrambi gli agenti (per esempio, arrivati a metà degli episodi di Gordon saremo costretti a risolvere anche i primi due di West per procedere). Così facendo, non perderemo nessuna delle particolarità del gioco, come il duello in punta di fioretto tra Gordon e un bieco sicario travestito da attore o l'inseguimento a bordo della moto d'acqua a vapore.

Insomma, pare proprio che *Wild Wild West* sia destinato a ripercorrere le orme dell'omonimo film, divertendo senza però rimanere nei cuori degli appassionati del genere.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Wild Wild West è
- Ispirato e un successo di Hollywood
- Un salto nel West tecnologico
- Gradevole per chi ha apprezzato il film

Wild Wild West non è
- Graficamente innovativo
- Giocabile con un solo personaggio
- Adetto a chi non ama il selvaggio West

■ Casa Ubi Soft ■ Sviluppatore Southpeak ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P266, 32MB RAM, Scheda video 4MB RAM ■ Sistema Consigliato PII, 64 MB RAM, Scheda 3D 8MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.ubisoft.it

IN ALTERNATIVA...

Star Trek Hidden Evil, Feb 00, **8**
Un'avventura ispirata all'ultimo "Star Trek" con enigmi e combattimenti

Indiana Jones, Nat 99, **8**
L'eroe di celluloide per eccellenza ritorna in un'avventura tridimensionale

La trasposizione dei personaggi del film è riuscita e i rompicapi sono presenti in buon numero, ma *Wild Wild West* non si dimostra molto originale.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

TZAR - THE BURDEN OF THE CROWN

Portare una corona non è mai stato così difficile!

Nel corso delle nostre missioni, durante la campagna, incontreremo personaggi che ci potranno aiutare a riconquistare la corona.

ANCORA CAMPAGNE

La presenza di una sola campagna completa nel gioco non deve scoraggiarci: i programmatori, infatti, oltre all'ormai usuale programma per costruirci mappe personalizzate, hanno pensato di accludere anche una fantastica utility che ci consente di creare delle campagne a nostro piacimento, in modo da allungare non di poco la longevità del gioco!

UN regno da governare è un sogno nel cassetto ricorrente. Purtroppo, però, essere re non dà solo privilegi e, almeno in questo caso, potremo dimenticarci banchetti e feste in cui abbondino vino e belle donne: il nostro popolo è in una brutta situazione e solo la nostra abilità di condottiero potrà salvarlo.

Tzar - The Burden of the Crown ci proietta in un mondo fantastico dominato dalle armi e dalla magia, nei panni di un valoroso comandante che deve gestire al meglio le proprie risorse e le unità militari che ha a disposizione per sconfiggere i nemici. L'impostazione generale del gioco è quella ormai ampiamente collaudata che troviamo in quasi tutti i titoli dello stesso genere: partendo da una struttura principale (in questo caso un bellissimo castello), dobbiamo fare in modo di raccogliere quante più materie prime possibile (cibo, pietra, oro e legname) per produrre nuove unità, costruire indispensabili edifici e ricercare nuovi potenziamenti.

Non possiamo comunque dire che *Tzar* manchi di elementi innovativi o che pecchi per poca varietà: l'introduzione di oggetti magici, che possono essere raccolti dai nostri soldati, risulta quantomeno gradito, vista l'ambientazione fantastica. Grazie a questi artefatti, nella fattispecie libri di magia, spade incantate o anche pozioni magiche, qualsiasi nostra unità potrà acquisire caratteristiche, forza o privilegi che la renderanno tatticamente importante, aumentando lo spessore strategico del gioco. Il numero complessivo di strutture e truppe è elevatissimo: nel corso di una partita, impiegheremo ore per raggiungere il massimo livello di sviluppo consentito, e, per di più, non potremo vedere tutto quanto c'è da costruire nel corso di una sola battaglia.

Questo aspetto è dovuto all'introduzione di una caratteristica già vista in un altro gioco strategico, *Age of Empires* (*I / II*): sono stati infatti riprodotti gli stili di tre diverse civiltà (europea, asiatica e araba), ciascuna delle quali ha propri edifici particolari e unità specifiche (anche se, dobbiamo dire, a conti fatti equivalenti gli uni agli altri).

Tzar offre al giocatore singolo due diverse possibilità: potremo cimentarci in uno scontro singolo, sia su mappe precostruite, sia su terreni realizzati a nostro piacimento impostando alcuni parametri generali, oppure, come seconda scelta, c'è quella di lanciarci nella campagna completa, ambientata in un mondo medievaleggiante,


Le nostre torri, con i loro missili, spazzeranno via in fretta i nemici...

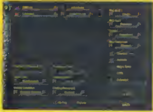
LA STRATEGIA VINCENTE

Una delle pecche più grandi di quasi tutti i giochi strategici è la possibilità di mettere a punto una strategia fissa che consenta di vincere senza troppi problemi. Anche in *Tzar - The Burden of the Crown*, purtroppo, esiste uno schema vincente che può essere applicato quasi sempre, anche se, dobbiamo dire, i nostri avversari gestiti dal computer tenteranno di farci a pezzi molto prima.
In poche parole, si tratta di costruire per prima cosa molte torri (invece che unità da battaglia) intorno al nostro territorio, cominciando dalle zone nevralgiche (centri di estrazione, castello e così via): con questo sistema non dovremo quasi preoccuparci dei nostri nemici, che si infrangeranno contro le nostre difese lasciandoci così il tempo di mettere in piedi un esercito sufficientemente potente. A questo punto eliminare il nemico sarà uno scherzo, grazie anche al fatto che il computer non farà uso di questa strategia.

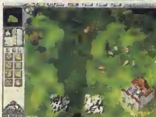


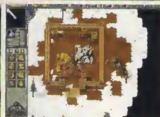
MONDI SU MISURA

Come giocatori singoli, avremo la possibilità di crearci delle mappe su misura, impostando alcune variabili che permetteranno al computer di generare un mondo che risponda ai nostri desideri.
Oltre al numero di nemici, al tipo di civiltà di ciascuno di essi, alla presenza di oggetti magici e quant'altro possiamo trovare nel gioco, potremo decidere anche le dimensioni della mappa in cui avverrà lo scontro: partendo da misure abbastanza modeste, possiamo arrivare anche a campi di battaglia davvero sterminati, nei quali il solo processo di esplorazione ci impegnerà per ore!









La nostra capitale è sotto attacco: dovremo intervenire prima che sia ridotta in cenere!

impersonando un principe usurpato che deve riconquistare il suo amato popolo e fermare l'avanzata del male.
In quest'ultimo caso, vestiremo i panni del principe Sartor, abbandonato dal mago di corte alle cure di contadini quando era ancora in fasce e poi, nel momento della riscossa, chiamato a comandare le truppe del suo defunto padre per riportare la pace nel regno.

Un particolare degno di nota di questa modalità di gioco sta nell'evoluzione della trama: gli avvenimenti più importanti avvengono infatti proprio nel corso delle missioni stesse, in maniera non forzata. Tanto per fare un esempio, all'inizio il nostro compito sarà quello di portare Sartor in salvo dai nemici e di fargli incontrare quanto rimane della guardia d'onore di suo padre, subito dopo aver appreso di non essere un semplice contadino.

"Sono stati riprodotti gli stili di ben tre diverse civiltà"

Purtroppo anche questo gioco, dalle premesse tanto brillanti, non è esente da pecche: mancano infatti molti accorgimenti, ormai divenuti standard nei titoli concorrenti, l'assenza dei quali si fa sentire nei momenti cruciali dei nostri assalti.

L'intelligenza dei nostri nemici avrebbe potuto essere realizzata un po' meglio e le nostre truppe, talvolta, fanno di testa propria più di quanto non sia opportuno. La mancanza di elementi come la possibilità di pianificare ronde complesse o organizzare i soldati in formazioni d'assalto in maniera rapida ed efficace è piuttosto pesante, soprattutto durante gli attacchi più importanti.

La veste grafica, per quanto non sbalorditiva e priva di virtuosismi degni di nota, è comunque funzionale e ben realizzata, come pure il sonoro, un po' ripetitivo ma sempre gradevole, grazie anche a qualche pezzo davvero bello e appropriato al gioco.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Tzar è:
- Ambientato in mondi fantastici
- Ricco di unità esotiche
- Ideale per chi ama la strategia

Tzar non è:
- Ideale per chi ama la strategia
- Noioso
- Graficamente spettacolare

■ Casa TalonSoft ■ Sviluppatore Haemimont Multimedia ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P90, 16 MB RAM, 206 MB su HD ■ Sistema Consigliato P200, 32 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Rete locale o Internet ■ Internet www.haemimont.com

IN ALTERNATIVA...

Age of Empires 2 Dic 99 **9**
Uno dei più quotati giochi di strategia: ci consente di guidare civiltà differenti

C&C: Tiberian Sun Ott 99, **7**
È l'ultimo nato in una saga che ha fatto la storia della strategia in tempo reale

***Tzar* è un buon gioco, divertente e longevo. Presenta però alcuni difetti che non gli permettono di competere con i campioni del suo stesso genere.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: GIOCO DI RUOLO

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

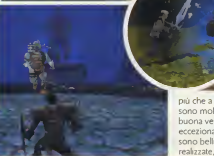
Come un eroe può diventare un maratoneta...

ANCHE L'ORECCHIO VUOLE LA SUA PARTE

La sensazione che questo gioco sia stato gettato sul mercato anche se largamente incompleto, è accresciuta dal cattivo uso del sonoro. I brani musicali, recuperati in buona parte da titoli precedenti, risultano spesso inappropriati al contesto in cui sono stati collocati e sarebbero da segnalare anche le orribili voci di alcuni personaggi, sennonché, mantenendo le impostazioni audio predefinite, queste sono totalmente oscurate dalla colonna sonora! In ogni caso sono pochissimi i dialoghi di qualche interesse ed è possibile seguirli abilitando i sottotitoli.



Lunghi tunnel collegano le varie zone del regno.





GMC IN BREVE

Crusaders of M&M è:
- Troppo breve
- Noioso
- Insoddisfacente

Crusaders of M&M non è:
- Dispersivo
- Avvincente
- Complicato

ERA solo un fanciullo quando la Legione dei non Morti distrusse il suo villaggio, e da quel momento la vita di Drake è stata votata alla vendetta. Vent'anni sono trascorsi, e ora il nostro eroe conosce Celestia, leader dei crociati, che vede in lui (nonostante le perplessità dello stesso Drake) un eccellente strumento per combattere Necros, capo della Legione. Da questo momento fungeremo da ambasciatore, recupereremo oggetti magici, libereremo nobili prigionieri e scorrazzeremo da un punto all'altro del Reame fino al momento in cui affronteremo il malvagio Necromante.

Crusaders of Might and Magic si presenta come un classico gioco di ruolo in terza persona, con combattimenti per mezzo di armi e incantesimi, e maturazione delle caratteristiche del personaggio in base all'esperienza acquisita; eppure, giocare a *Crusaders of Might and Magic* è un'esperienza che lascia perplessi; infatti si ha l'impressione di trovarsi di fronte a un gigantesco demo, più che a un'opera finita. Le ragioni di ciò sono molteplici. Il gioco è dotato di una buona veste grafica, seppur non eccezionale, gli effetti degli incantesimi sono belli da vedere, armi e armature ben realizzate, ma questo non è sufficiente a nasconderne le carenze.

La trama, assolutamente lineare, è piuttosto striminzita, non esistono missioni secondarie, gli enigmi sono assenti e l'interazione ridotta all'osso. Metà del tempo che passeremo di fronte allo schermo sarà occupata dal correre attraverso pianure e gallerie lunghe e monotone, e i frequenti e inevitabili scontri con le creature piazzate lungo il nostro percorso non saranno sufficienti a scacciare il sonno. In compenso, sono sufficienti 16 ore scarse per completarlo.

"La trama è davvero lineare e ridicola"

Un altro elemento non convincente è il modo in cui cittadini e crociati ignorano le creature nemiche e viceversa: anche entrando in una zona abitata con al seguito un gruppo di scheletri, la cittadinanza non vi presterà alcun caso a meno che qualcuno non venga casualmente colpito. L'assurdità di tutto questo, spicca ancora di più quando sono i crociati, nostri alleati, a non prestarci soccorso. Eppure, con un po' più di lavoro, sarebbe stato possibile evitare questi controsensi, come pure arricchire i dialoghi con i personaggi e rendere i territori più esplorabili e meno limitati.



L'incantesimo del fulmine è uno dei più belli da vedere. E fa anche male...

Anche un numero di missioni più consistente (e magari con riferimenti ai titoli precedenti della saga di *Might and Magic*, da cui *Crusaders* pare totalmente scollegato) avrebbe sicuramente giovato.

Un vero peccato, che siano mancate queste attenzioni perché *Crusaders* sarebbe potuto essere un gioco interessante.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa **3DO** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **109.000** ■ Sistema Minimo **Pentium 166 MMX 32 MB 290 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P II 233 MHz** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.mightandmagic.com**

IN ALTERNATIVA...

Drakan: Order of the Flame, Ott 99 **8**
Combattiamo insieme a cavallo di un drago nella versione fantasy di *Tomb Raider*

Ultima IX: Ascension, Gen 00 **9**
Quando verranno eliminati i bug, sarà il miglior gioco di ruolo mai realizzato

Un gioco non particolarmente originale che non spicca su altri titoli ben più coinvolgenti. Difficilmente insidierà *Tomb Raider* e soci.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	5

5

GENERE: STRATEGIA

12 O'CLOCK HIGH: BOMBING THE REICH

Pianifichiamo i bombardamenti aerei sulla Germania o cerchiamo di difenderci dalle ondate dei bombardieri alleati.



Nella mappa al minimo ingrandimento si scorgono le numerose basi aeree dell'Inghilterra orientale e il concentramento delle industrie tedesche nella zona della Ruhr.



COME IN UN VECCHIO FILM

12 O Clock High ricorda i vecchi film sulla Battaglia d'Inghilterra, che si svolgevano per la maggior parte in grosse stanze sotterranee dove qualche generale e un certo numero di assistenti spostavano delle piccole riproduzioni di aerei su alcune gigantesche mappe dell'Europa, soffrendo in silenzio per i loro compagni in battaglia: il nostro ruolo sarà più o meno questo, perché il livello di gioco non ci consente di prendere parte ai combattimenti!

SULLA la linea del precedente *Battle of Britain*, la Talonsoft ha prodotto un altro gioco strategico sul combattimento aereo, ma *12 O'Clock High* presenta tutti gli influssi più strampalati della strategia di massimo livello quella, per capirci, di quando da bambini passavamo i pomeriggi a schierare i soldatini per accorgerci che al momento di giocare ce ne era passata la voglia. In *12 O'Clock High*, allo stesso modo, il nucleo del gioco consiste nella pianificazione di missioni che saranno svolte dal computer e sulle quali in pratica non potremo più intervenire, soprattutto se sceglieremo di giocare dalla parte degli Alleati. Ogni turno inizia con una fase di movimento e prosegue con una fase di reazione; durante la prima, se giochiamo con gli Alleati, pianificheremo i raid aerei, mentre da parte tedesca sposteremo le squadriglie tra gli aeroporti. Nella seconda fase invece potremo seguire gli sviluppi dell'azione con gli Alleati, o inviare le nostre squadriglie a intercettare le ondate di bombardieri con i tedeschi.

"Anche gli appassionati cadranno addormentati davanti ai loro schermi!"

La schermata principale mostra nella sua parte centrale l'area dove si svolgono i combattimenti, grazie a una mappa "aerea" dell'Europa che offre quattro livelli di ingrandimento e scorre con il movimento del mouse. Alcuni pulsanti sulla destra ci permettono di scegliere diverse funzioni, fra cui l'evidenziazione degli obiettivi, degli aeroporti o degli aerei Alleati o dell'Asse. In basso a destra troveremo una piccola mappa generale che ci consente invece di spostarci velocemente da un posto all'altro del continente a seconda della necessità. Il problema principale del gioco è la sua immane lentezza, e anche i più sofisticati computer dell'ultima generazione non ci risparmieranno dalla noia, soprattutto perché *12 O'Clock High* è progettato in modo da fermarsi per inviarci comunicazioni su ogni singolo scontro e su ogni singolo abbattimento: se si considera che avremo in ana parecchie centinaia di aerei per ogni turno, della durata di un giorno, e che la campagna più lunga dura 700 turni, anche i più appassionati, dotati di estrema pazienza e vasti interessi aeronautici, si addormenteranno facilmente davanti ai loro monitor!



A volte le nuvole ci causeranno gravi problemi.

GMC IN BREVE

12 O'Clock High è:
- un gioco di concetto
- lento
- noiosissimo

12 O'Clock High non è:
- immediato
- facile
- un simulatore di volo

■ Casa Talonsoft ■ Sviluppatore Hot House ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P233, 64 MB RAM ■ Sistema Consigliato PIII 450, 120 MB RAM, 134 MB HD ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore e-mail, hot-seat ■ Internet www.talonsoft.com

IN ALTERNATIVA...

European Air War, Dic 98, 7 — Le operazioni aeree dell'ultima guerra, viste dall'abitacolo degli aerei da caccia

Panzer General 3D Feb 00, 8 — Il vecchio *Panzer General* con la grafica rifatta e la mappa in tre dimensioni

***12 O'Clock High* è troppo complicato e così lento da scoraggiare non solo gli appassionati di volo militare e di strategia, ma anche tutti gli altri.**

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	4
SONORO	6	LONGEVITÀ	4

4

GENERE: MANAGERIALE

PC CALCIO 2000

Sediamoci di nuovo in panchina con la nuova versione del gioco manageriale più completo e coinvolgente di tutti i tempi!



I giocatori hanno "incollate" sul volto le loro foto digitalizzate. Fa un po' Frankenstein, ma apprezziamo il tentativo.

SEBBENE il campionato di Serie A abbia ormai oltrepassato il giro di boa di metà stagione, non è mai troppo tardi per cominciare ad allenare la propria squadra del cuore. Anche quest'anno, infatti, la Dinamic scende in campo – mai espressione fu più appropriata – con il seguito di uno dei giochi di calcio manageriali più apprezzati dagli appassionati. Diciamolo subito: se l'evoluzione avuta da questo titolo nel corso degli anni Novanta lo aveva portato a raggiungere la perfezione col penultimo episodio, quello che troviamo oggi in edicola è lo stato dell'arte nell'ambito dei giochi di calcio manageriali. La grande vastità e le amplissime possibilità offerte da *PC Calcio 2000* faranno la gioia di tutti gli appassionati.

Un club di calcio può esser gestito sotto due differenti punti di vista: quello prettamente sportivo – da allenatore, cioè – o quello economico – nei panni del presidente. Bene, *PC Calcio 2000* ci permette di impersonare entrambe queste figure, con una profondità e una semplicità che consentiranno a chiunque di costruirsi una modalità di gioco personalizzata aderente alle proprie esigenze.

Al momento di cominciare una partita, infatti, abbiamo la possibilità di impostare un buon numero di opzioni, variando considerevolmente il tipo di gioco che ci prepariamo ad affrontare. Scegliendo tutti gli aiuti possibili – con rinnovi contrattuali, gestione delle finanze e formazione automatici – ci troveremo a vivere le vicende della nostra società in maniera quasi marginale, operando solo su alcune opzioni, ma fruendo sicuramente di un gioco molto semplice. Scegliendo invece di gestire direttamente ogni aspetto del club dovremo prepararci a un gioco lunghissimo e difficile, ma anche intenso e realistico, con una profondità mai raggiunta da nessun altro titolo di questo genere.

Innanzitutto, comunque, dobbiamo scegliere quale tipo di impostazione vogliamo dare alla nostra avventura nel mondo del pallone. La prima cosa da fare è quella di scegliere tra una carriera immediata e una gestita dalle regole del mercato. Nel primo caso siamo noi a scegliere una qualsiasi delle squadre dei cinque paesi presenti – Italia, Inghilterra, Francia, Germania e Spagna – mentre nel secondo dovremo accontentarci di accettare una delle offerte fatte da qualche squadretta di serie C in cerca di un manager. Questa seconda opzione è sicuramente più interessante, perché

> **"Lo stato dell'arte nell'ambito dei giochi di calcio manageriali"**

TUTTI IN CAMPO (E NOI IN PANCHINA)

Le partite sono una componente fondamentale di un gioco di calcio manageriale, ma non necessariamente la più importante. Per venire incontro a ogni tipo di esigenza, *PC Calcio 2000* permette quattro differenti modi, a seconda che ci piaccia di più giocare, allenare o semplicemente gestire le risorse della squadra. Diamo un'occhiata a queste opzioni.

Partita giocata: in questo caso siamo noi, armati di joypad o tastiera, a giocare direttamente il match. Le partite, però, sono scattose, e i giocatori in campo hanno un'intelligenza artificiale veramente scarsa. Inoltre, in un gioco manageriale i risultati è meglio raggiungerli con la gestione e non col gioco diretto.

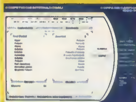
Partita visionata: è come essere seduti in panchina. La nostra squadra si muove in campo e noi, come un vero allenatore, possiamo intervenire in qualsiasi momento con un'infinità di opzioni. Bello, ma richiede molto tempo per ogni match.

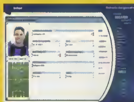
Partita riassunta: niente grafica 3D, ma solo una serie di pallini che si muovono su un campetto, accompagnati da didascalie che descrivono l'azione. Anche qui possiamo intervenire a piacimento, ma s'impiega decisamente molto meno tempo.

Risultato finale: si va subito all'intervallo, con risultato e statistiche. Quindi, fatte le opportune modifiche, arriva il fischio finale. Veloce e rapido. Adatto a chi più che l'allenatore vuole fare il manager.

CALCIOPEDIA

Il database di *PC Calcio 2000* è enorme, e contiene tutta la storia del calcio europeo dagli inizi a oggi. Possiamo trovare formazioni, risultati e statistiche di tutte le partite di coppe europee disputate, oltre a una completissima serie di schede con tutti i giocatori del continente. Oltre ai dati tecnici, ci sono addirittura aneddoti e vicende di varia vita su migliaia di calciatori.
Uno schedario irrinunciabile per gli amanti del calcio.

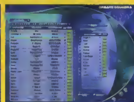


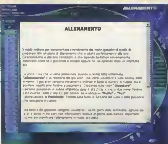


CALCIO VIRTUALE

Una delle nuove opzioni di *PC Calcio 2000* è la Competizione Virtuale. Tramite questa modalità di gioco possiamo creare un torneo o un campionato a nostro piacimento, non solo scegliendo tra le tante squadre disponibili, ma anche scegliendo i giocatori della nostra squadra. Inoltre, la possibilità di giocare contro un considerevole numero di amici rende questa competizione ancora più interessante.

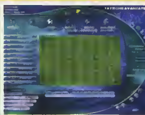








La grafica in 3D non è nulla di speciale – occhio al portiere che buca la rete – ma di certo non è questo che ci si aspetta da *PC Calcio 2000*.



La gestione delle tattiche è molto ben studiata e intuitiva, si può anche decidere, però, di affidare tutto all'allenatore.

permette di vivere le vicissitudini di un vero dirigente calcistico, facendo in modo che per approdare a una squadra di Serie A blasonata si debba passare attraverso una serie di successi coi club minori.

Una volta sbrigate queste formalità iniziali, il gioco è comunque più o meno lo stesso, anche se naturalmente molto dipende da quali opzioni avremo incluso all'inizio. Ammettendo di avere scelto una gestione complessiva della squadra, la prima cosa da fare è quella di dare un'occhiata generale alla situazione societaria, per vedere quali mosse è bene compiere per cominciare la stagione col piede giusto. Innanzitutto, si devono scegliere i collaboratori: avere degli aiutanti in gamba è essenziale per poter avere successo, sia dal punto di vista finanziario, sia da quello prettamente sportivo.

Per esempio, è possibile decidere che siano i preparatori atletici e tecnici a impostare automaticamente il programma di allenamenti personalizzato per ogni giocatore, lasciando più tempo a noi per gli affari economici, il mercato e la formazione. Se i nostri tecnici sono delle mezze calzette la squadra trarrà poco giovamento da queste sessioni, mentre se avremo allenatori più bravi – e meglio pagati – potremo fidarci a occhi chiusi del loro lavoro. Il passo successivo è quello di verificare che la rosa dei calciatori a nostra disposizione sia conforme alle aspettative della squadra.

Tramite la visione delle statistiche generali dei nostri atleti possiamo verificare immediatamente eventuali lacune nell'organico, per poi cercare dei giocatori in grado di colmarle. La banca dati di *PC Calcio 2000* è qualcosa di veramente incredibile, e permette di muoversi con agilità tra migliaia di giocatori di tutte le nazioni del mondo. Fatta la squadra, giunge il momento di farla giocare. La stesura della formazione è un momento molto delicato. Ogni calciatore, infatti, ha un ruolo preciso nel quale esprime al meglio le proprie potenzialità, ma può essere schierato anche in tutti gli altri ruoli, diminuendo però il proprio valore. Sta a noi decidere quale sia il modo migliore d'impiegarlo, scegliendo tra una delle formazioni prestabilite oppure creandone di nuove attraverso un intuitivo editor. Nel corso della partita, possiamo liberamente intervenire su ogni aspetto tecnico tattico, cercando di far volgere le sorti della gara a nostro favore.

Oltre all'aspetto sportivo, una buona fetta del gioco è dedicata alla gestione finanziaria del club. Possiamo occuparci in prima persona dei contratti dei giocatori, del calciomercato e della composizione dello staff societario, così come abbiamo la possibilità di gestire la struttura dello stadio, decidendone dimensioni, attrezzature e sponsorizzazioni. Possiamo arrivare a decidere il prezzo delle bibite al bar, oppure quello dei portachiavi della nostra squadra! Un occhio al campo e uno al portafogli, quindi.

PC Calcio 2000 è un titolo vastissimo ed esaustivo, le cui possibilità vanno ben oltre quanto espresso in queste pagine. Chi conosce questa serie, sappia che non si tratta di un semplice aggiornamento, ma di un titolo che presenta novità serie che ne valgono l'acquisto. Per tutti gli altri, beh, se ci piace il calcio è un capolavoro che non deve mancare nella nostra collezione.



GMC IN BREVE

PC Calcio 2000 è:
- Enorme
- Facile da giocare
- Ricco di opzioni

PC Calcio 2000 non è:
- Limitato
- *FIFA 2000*
- Ripetitivo

■ Casa **Dinamic** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **In edicola** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **39.900** ■ Sistema Minimo **Pentium 150 32 MB** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 233 64 MB** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **a turni** ■ Internet **www.dinamic.it**

IN ALTERNATIVA...

Scudetto, Apr 99, 7 – Più per allenatori che per dirigenti, ma molto ben fatto

Football World Manager, Nov 98, 6 – Un'interfaccia un po' scomoda appesantisce un ottimo gioco

Un capolavoro immenso e giocabile, adatto agli appassionati del calcio manageriale che non cercano la grafica spettacolare a tutti i costi.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: SIMULAZIONE SPORTIVA

PC ATLETICA 2000



Da tanti anni non vedevamo un gioco basato sull'atletica leggera.



I 100 m piani sono una delle gare più importanti del mondo: un atleta deve sempre dare il massimo in una gare come questa.



VECCHIE GLORIE

Per cercare un gioco simile a *PC Atletica 2000*, dobbiamo tornare molto indietro nella storia dei videogiochi. Non stiamo parlando di un vecchio titolo per computer, ma di un gioco da bar, di quelli che dovevamo far funzionare con le nostre sudate monetine. Il reperto archeologico, che solo i veri appassionati possono ricordare, è *Track'n'Field*, una delle pochissime trasposizioni dell'atletica leggera al silicio. Era un gioco divertentissimo, difficile quanto intrigante, che ha inchiodato milioni di ragazzi, per molto tempo, nelle sale-giochi. Il tutto senza nessun effetto 3D e in un ambiente bidimensionale. Un mito!

GMC IN BREVE

PC Atletica 2000 è:
- **Unico nel suo genere, per ora...**
- **Immediato**
- **Economico!**

PC Atletica 2000 non è:
- **Facile da controllare**
- **Il massimo**
- **Del tutto riuscito**

CON *PC Atletica 2000* si andrà a colmare un vuoto davvero enorme. Abbiamo visto, negli ultimi anni, un fiorire incredibile di simulazioni sportive Eppure, una delle discipline sportive più seguite e antiche, mancava all'appello. L'atletica, l'arte dell'uomo di superare se stesso, battendo un record in un giro di pista o con un salto, non era proprio rappresentata nell'universo dei nostri computer

PC Atletica 2000 andrà finalmente a riempire questa lacuna. Delle tre modalità di gioco proposte, però, solo una ci ha convinto davvero. Oltre al Free Play (la prova singola), che ci permette di tentare una disciplina senza avversari, potremo misurarci con il Team Arcade e il Training Manager. Nella prima modalità, dovremo guidare una delle dieci squadre nazionali d'atletica presenti nel gioco verso la conquista delle medaglie nelle prime quattro discipline disponibili (100m piani, 800m piani, getto del peso e salto in lungo), guadagnando con i migliori piazzamenti l'accesso a tutte le altre gare



Questa volta ne siamo sicuri: è medaglia d'oro!

"L'atletica, l'arte dell'uomo di superare sé stesso"

La terza modalità di gioco è sicuramente la più appassionante Nel Training Manager, infatti, potremo gestire la carriera di un decatleta nel corso di più anni consecutivi, fino alla conquista delle Olimpiadi In questo caso, però, avremo uno staff composto da tre persone (allenatore, medico e manager) che ci permetterà di far crescere il nostro atleta (uomo o donna) come vorremo All'inizio, in base alla nazione di provenienza, avremo un certo valore di forza, velocità, accelerazione, salto, resistenza e riflessi, caratteristiche che potremo variare subito con alcuni punti bonus. Con l'allenamento corretto, da pattuire con l'allenatore e da tenere sotto controllo con il medico, potremo migliorare il nostro atleta, guadagnandoci altri punti bonus e l'accesso ai Gran Prix, ai Gran Galà e alle prove mondiali o continentali

Questa fase di gioco è decisamente migliore delle altre, essendo più competitiva e realistica Il vero difetto di PC Atletica 2000 è, però, celato nel sistema di controllo dell'atleta stesso, gestibile tramite tastiera o via mouse Il sistema messo a punto, chiamato Mouse Driven Power, è quanto di meno semplice e intuitivo si possa *immaginare* Oltre a essere impreciso, non garantisce assolutamente la sensibilità necessaria per poter cercare di superare gran parte delle prove

Nel complesso, *PC Atletica 2000*, è un divertente esperimento, dedicato soprattutto agli appassionati dei giochi sportivi e a chi ha la voglia (e la disponibilità!) di giocare in multigiocatore in rete locale.



■ Casa Dinamic Multimedia ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore in edicola ■ Telefono 02/58430307 ■ Prezzo 39.900 ■ Sistema Minimo P166, 16 MB di RAM ■ Sistema Consigliato PII 233, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore rete locale, schermo diviso ■ Internet www.dinamic.it

Divertente e completo, ma le difficoltà, più che nel confronto tra gli atleti, stanno nel discutibile sistema che dobbiamo usare per controllarli.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

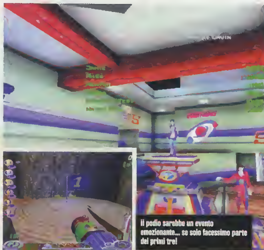
NHL 2000, Dic 99, 8 — Una delle migliori simulazioni sportive che possiamo gustarci sul nostro computer

NBA Live 99, Mar 99, 9 — Divertiamoci con la grande e irraggiungibile pallacanestro americana!

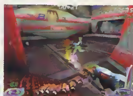
GENERE: SPARATUTTO 3D

NERF ARENA BLAST

Ecco il primo gioco di sparatorie che non scatenerà polemiche sulla violenza nei videogiochi.



Il podio sarebbe un evento emozionante... se solo facessimo parte dei primi tre!





TRA i titoli più bersagliati dalla critica e dalle associazioni contro la violenza nei videogiochi, gli sparatutto sono certamente quelli che se la passano peggio. Il genere implica di per sé un alto tasso di caratteristiche ritenute... poco edificanti per gli utenti di tutte le età, con le conseguenze che tutti conosciamo. Bene, *Nerf Arena*, pur facendo a tutti gli effetti parte di questa categoria, potrà essere giocato da grandi e piccini senza che nessuno possa obiettare alcunché. Il motivo è semplice: il tradizionale arsenale ad alta tecnologia è stato qui sostituito dalle armi giocattolo della Nerf. Il risultato è ancora uno sparatutto, ma totalmente privo di sangue e violenza.

Nerf Arena sfrutta il sistema grafico di *Unreal Tournament*, e questa è una garanzia di livelli spettacolari e di sorprendenti effetti di luce, ma diversamente da *UT*, i livelli non hanno niente di angosciante o spaventoso: si tratta di arene dai colori brillanti che danno un senso di allegria a tutto l'insieme. Il gioco è diviso in sei gruppi da tre arene ciascuno, più un livello introduttivo e uno finale per un totale di venti ambienti di gioco. Ogni gruppo conta tre arene diverse da affrontare ognuna in una differente modalità: PointBlast, SpeedBlast e BallBlast. La prima è l'equivalente delle normali sfide a più giocatori, dove il vincitore è colui che elimina il maggior numero di avversari in un tempo limitato.

La SpeedBlast è praticamente una corsa

> **"Troppo mite per chi gioca a *Quake 3 Arena*!"**

dove i partecipanti devono affrontare un percorso disseminato da bandiere numerate in sequenza dall'uno al sette. Per vincere occorrerà transitare presso tutte queste bandiere e giungere al termine prima degli altri. La terza modalità, la BallBlast, è senz'altro la più intrigante del lotto: alcune palle colorate sono sparse per l'arena e l'obiettivo è quello di impadronirsi di tutte le sfere.ibile, e occorrerà piazzarsi tra i primi tre classificati in tutte le prove, per sbloccare l'arena successiva. Si procederà così fino al livello finale che decreterà il campione di *Nerf Arena*. Nel gioco tutto funziona, compresa la grafica (e trattandosi della stessa di *Unreal*, non avevamo dubbi), ma nonostante il buon livello degli avversari computerizzati, le armi divertenti e le fantasiose strutture delle arene, ci si accorge subito che manca qualcosa, e quel qualcosa è la sensazione di panico mista a onnipotenza che si percepisce giocando a qualsiasi sparatutto. Quando si colpisce un avversario con una palla colorata, questi si gira verso di noi e ci guarda con aria contrariata prima di scomparire per essere trasportato in un altro punto del livello.

Per chi è abituato ai cruenti delin di *Quake 3 Arena*, è quasi un insulto! Dobbiamo poi considerare come l'aspetto innocuo e paffutello dei rivali non diminuisca in alcun modo la loro efficienza, aumentando così la nostra frustrazione nel vederci sconfitti da una minuscola ragazzina lentigginosa o da un marmocchio cicciottello; noi, abituati ai massacri a base di rail gun. Insomma, un gioco adatto solo a chi pensa che gli sparatutto 3D non siano una cosa seria!



CHE COS'É NERF?

Nerf è il marchio ufficiale che da anni produce armi giocattolo in plastica. Più conosciuti negli Stati Uniti, questi congegni vengono utilizzati da moltissimi appassionati per giocare alla guerra in piccoli spazi aperti o chiusi: in cortile o... in ufficio. I proiettili sono spesso in polistirolo o altro materiale innocuo, e la gamma comprende più di ottanta modelli dalle differenti prestazioni. Per maggiori informazioni consultare il sito http://www.nerfcenter.com .



GMC IN BREVE

Nerf Arena è
- Coloratissimo
- Abbastanza originale
- Una conversione di *UT*, o almeno lo sembra

Nerf Arena non è:
- Sanguinoso
- Un gioco da ragazzi!
- *Unreal Tournament*

■ Casa Hasbro ■ Sviluppatore Microprose ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99 900 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 450, 128 MB RAM, scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore Internet, Rete Locale, modem ■ Internet www.hasbrointeractive.com

IN ALTERNATIVA...

Unreal Tournament, Set 99 **8** — Il sistema grafico è lo stesso, ma questo è l'unico punto di contatto tra i due prodotti

Quake 3 Arena Gen 00 **9** — Non solo è il fratello maggiore di *Nerf Arena*, ma è anche il fratello "cattivo"

Carino, ma i veterani di *Quake* e *Unreal* lo troveranno ridicolo, e i piccoli videogiocatori sono spesso veterani di *Quake* e *Unreal*!

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

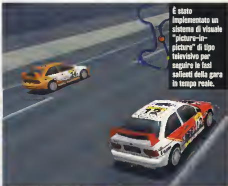
FORD RACING

Portiamo in pista le vetture di serie della Ford che siamo abituati a guidare per le nostre città tutti i giorni!

PROBLEMI TECNICI

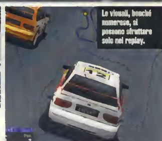
Su alcuni computer utilizzati per la prova di *Ford Racing* abbiamo riscontrato qualche problema tecnico: è infatti indispensabile non solo avere un computer strettamente rispondente alle specifiche minime (sottolineiamo i 4 MB di memoria della scheda grafica), ma anche perfettamente aggiornato a livello di driver. Fortunatamente sul CD di gioco sono stati inserite le ultime versioni dei principali produttori di schede video.





È stato implementato un sistema di visuale "picture-in-picture" di tipo televisivo per seguire le fasi salienti della gara in tempo reale.





Le visuali, benché numerose, si possono sfruttare solo nel replay.

IL concetto di *Ford Racing* è veramente interessante: l'idea di realizzare un gioco di guida "a tema", con cui pilotare vetture che molti di noi sono abituati a guidare tutti i giorni è senz'altro stimolante. In fondo, non si tratta di una novità assoluta: *Viper Racing*, uscito qualche mese fa, ci offriva la possibilità di fare la stessa cosa, però con una macchina – la Dodge Viper – che davvero pochi fortunati possiedono. Molto bene, il fido Fiestino ci ha dato delle soddisfazioni sulle strade della nostra città, perché non riviverle sul computer spingendolo al limite su qualche circuito? Con *Ford Racing* si può...

In effetti *Ford Racing* ha potenzialmente tutte le carte in regola per laurearsi come gioco di successo: un'ottima idea di base, la licenza ufficiale di una casa prestigiosa, una quantità di carne al fuoco (ben dodici modelli Ford a disposizione, dalle vetture di serie alle concept car più avanzate, da scarrozzare su dieci tracciati inediti).

Resta da verificare come tutte queste belle parole sono state trasformate in un linguaggio che possa essere compreso dai nostri computer, in modo da darci le risposte che cerchiamo. In fondo è la prova su strada quella che conta veramente per giudicare bene qualunque vettura...

La prima impressione conferma la validità delle premesse: un breve caricamento ci introduce al menù principale, semplice e conciso, proposto in una grafica chiara e piacevole e accompagnato da una musichetta molto orecchiabile e evocativa. Le modalità di gioco inizialmente disponibili sono due: guida rapida e modalità corsa. La prima è una sorta di gara singola, da correre su qualunque vettura e su un circuito a scelta, la seconda invece ci permette di intraprendere la carriera del vero pilota, partendo dal campionato più facile a bordo della macchina più economica (la Ka), per cercare di conquistare con i successi vetture più potenti e l'accesso a trofei più prestigiosi.

La modalità carriera è senz'altro la più interessante delle due, anche se richiede un po' di tempo e dedizione per dare il

AUTOMOBILI PER TUTTI I GUSTI

Sono ben dieci i modelli proposti in *Ford Racing*: ciascuna vettura è stata implementata non solo con una grafica molto dettagliata, ma anche con un modello di guida estremamente aderente alla realtà, almeno a sentire le dichiarazioni ufficiali degli sviluppatori. Sono dunque presenti tutti i modelli stradali europei (Ka, Fiesta, Focus, Mondeo, Puma, Escort) e americani (la mitica Mustang e la Taurus, che ha dominato l'ultima stagione del campionato Nascar); ma non solo: ci sono infatti anche vetture speciali come il fuoristrada Explorer, l'ammiraglia Cougar e i prototipi GT90 e F1-50. Il parco macchine, insomma, è piuttosto vasto, anche se non tutte le vetture sono disponibili fin dall'inizio: per pilotare alcune di queste, infatti, dovremo prima dimostrare la nostra abilità al volante vincendo i campionati della modalità carriera.

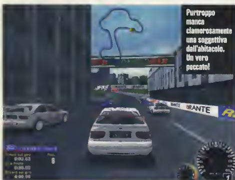












Purtroppo manca clamorosamente una soggettiva dall'abitacolo. Un vero peccato!

FORD RACING IN RETE



i punti di riferimento in rete per gli appassionati di *Ford Racing* proprio non mancano. A partire dal sito degli sviluppatori (www.elite-systems.co.uk), passando per quello dell'editore (www.empire.co.uk), dove si possono trovare informazioni e aggiornamenti sul gioco. Ma le cose più interessanti sono all'indirizzo www.fordracing.net, un sito gestito dalla stessa Ford che illustra in dettaglio tutte le attività sportive in cui il colosso automobilistico americano è coinvolto. Si parla di F1 (la Ford, che fino alla stagione 1999 ha fornito i motori in modo ufficiale alla Stewart, ha acquistato la scuderia inglese ribattezzandola Jaguar, uno dei marchi di cui è intestataria), di BTCC (il campionato inglese di vetture turismo, dove le Mondeo danno filo da torcere agli avversari) e di rally (laddove la Focus sta dando molte soddisfazioni al costruttore americano). Insomma, ci aspetta una bella panoramica dell'universo delle competizioni motoristiche in cui la Ford è protagonista...



Quella posteriore è l'unica visuale realmente utilizzabile durante le fasi di gioco.





meglio di sé all'inizio, in effetti, la vita del pilota in erba è veramente dura, ma superato lo scoglio del primo campionato le cose vanno un po' meglio..

Quale che sia la modalità prescelta, l'esordio in pista è imminente, non resta che selezionare il metodo di controllo

"Il termine che meglio descrive *Ford Racing* è: frustrante"

(tastiera, joystick o volante) e impostare le opzioni grafiche e sonore (livello di dettaglio, effetti speciali, qualità del suono) prima di accendere il motore e ritrovarsi catapultati sulla griglia di partenza. Le gare di *Ford Racing*, infatti, non hanno molti preamboli: niente prove libere, niente qualificazioni, si parte dall'ultimo posto con l'unico obiettivo di tagliare il traguardo prima degli altri. Logica brutale ma che non fa una piega. L'impatto con la veste grafica del gioco è sicuramente positivo: il livello qualitativo è molto elevato, l'effetto fotorealistico pregevole e alcune chicche come il riflesso del sole sulla carrozzeria o l'abitacolo che si lascia intravedere dal lunotto della vettura - sanno farsi apprezzare

Più duro è l'immancabile impatto col muretto della prima curva: giocando coi tasti il controllo della macchina è veramente ostico, complice un modello di guida brusco e talvolta imprevedibile; le cose vanno un po' meglio con un controllo di tipo analogico, ma restano le difficoltà quantomeno all'inizio. Non ci agevola neppure l'intelligenza (veramente scarsa) dei piloti gestiti dal computer, che non sembrano avere altro obiettivo che speronarci in continuazione Piuttosto irritante è anche la loro velocità in funzione della nostra posizione in gara, se siamo primi si scatenano al nostro inseguimento, se affanniamo nelle retrovie rallentano mostruosamente fino a farsi raggiungere facilmente, per poi cominciare un altro giro di valzer

La logica conseguenza di questi problemi è una giocabilità decisamente a rischio, anche perché il livello di difficoltà, non modificabile nella modalità carriera, è



veramente elevato Emergere in questo contesto è dunque impresa ardua.

Il termine che meglio descrive la nostra impressione di *Ford Racing* è frustrante: un prodotto che aveva tutte le carte in regola per puntare in alto, almeno nel novero dei giochi di corse a ruote coperte, e invece si è perso per strada, come è successo ai suoi sviluppatori mentre tentavano di seguire una linea di sviluppo che li portasse all'olimpo dei videogiochi Speriamo che ritrovino la bussola nella realizzazione del loro prossimo titolo...

GIOCHI D'ELITE

Gli sviluppatori di *Ford Racing*, riuniti sotto l'etichetta Elite hanno marchiato tantissimi giochi che sono rimasti nel cuore (tra cui l'immortale gioco di guida "arcade" *Buggy Boy*).

GMC IN BREVE

Ford Racing è:
- Graficamente accattivante
- Un possibile vincente
- Un'ottima idea mal supportata

Ford Racing non è:
- Un gioco che ha mantenuto le sue promesse
- Impeccabile nel modello di guida
- Molto giocabile

■ Casa Empire ■ Sviluppatore Elite ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P200 MHz 32 MB scheda video 4 MB ■ Sistema Consigliato PII 266 MHz 64 MB Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.empire.co.uk/fordracing

IN ALTERNATIVA...

Viper Racing, Mar 99 8 — Un simulatore di guida molto realistico vanta una modalità carriera coinvolgente.

NFS 4, Set 99, 7 — Permette di guidare le più belle vetture stradali degli ultimi tempi

Un gioco che non mantiene le proprie promesse. Piacevole la grafica, ma da sola non basta per entrare nel circuito dei grandi giochi di guida.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: STRATEGIA

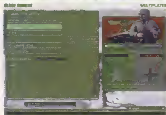
CLOSE COMBAT IV: BATTLE OF THE BULGE

Continua la saga che prende in esame la Seconda Guerra Mondiale. Doveva essere il fiore all'occhiello dei giochi Microsoft, poi è arrivato un certo *Age of Empires*...





Un assalto tedesco contro le postazioni americane. Il carro lanciafiamme risulta devastante contro le fanterie, è in grado di spazzare via un'intera compagnia in un attimo.



DAL GRANDE SCHERMO AL MONITOR

La serie *Close Combat* ha sempre strizzato l'occhio alle produzioni cinematografiche. *Battle of the Bulge* non fa altro che confermare questa tendenza. Il sottotitolo del gioco, infatti, non è altro che la trasposizione di un famosissimo film degli anni sessanta, periodo che ha visto il film di guerra vivere il suo momento di maggior splendore. Non sappiamo se il quinto capitolo del gioco prenderà in considerazione lo sbarco in Normadia ("Salvate il Soldato Rayan") o la battaglia di Guadalcanal ("La sottile linea rossa"). Nel dubbio è sempre possibile affittare le videocassette e prepararsi alla battaglia!

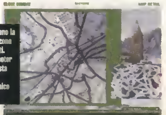
CAMBIANO le mode, cambiano i distributori, cambiano i supporti hardware. Una delle poche cose di cui possiamo essere sicuri che non cambi, almeno per ora, è l'impostazione della serie *Close Combat*. Arrivato oggi al suo quarto episodio, il gioco sembra mantenere le caratteristiche che lo hanno contraddistinto, nel bene e nel male, fin dagli esordi. Scala di gioco a livello di plotone, mosse in tempo reale, scenari che sembrano usciti direttamente dalle produzioni cinematografiche. Quest'ultima osservazione viene confermata anche dal titolo *Battle of the Bulge*, che prende in esame l'offensiva tedesca delle Ardenne che dai più viene considerata l'ultimo colpo di coda del Reich. Chi è appassionato di film di guerra non potrà non trovare una chiara similitudine con l'omonimo film che aveva tra i protagonisti Henry Fonda. Si tratta un po' di un marchio di fabbrica della serie, visto che anche i titoli precedenti prendevano in esame altre situazioni già viste al cinema: *A Bridge too Far* ("Quell ultimo ponte") e il Fronte Russo ("Croce di Ferro").

L'uscita del primo titolo della serie era stato atteso dai videogiocatori in maniera spasmodica, attesa che fu poi delusa per svariati motivi, a memoria il più grave era la possibilità di posizionare un cannone anticarro di diverse tonnellate al secondo piano di una casa, senza contare che l'intelligenza artificiale, che doveva essere il fiore all'occhiello del gioco, lasciava a parecchio a desiderare. Inutile dire che questo tipo di problemi è stato risolto nel corso degli anni e delle uscite successive, raggiungendo la perfezione con l'arrivo del titolo che trattava i combattimenti del Fronte Russo (nello specifico, il terzo della serie).

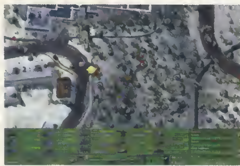
Partendo dal presupposto tanto caro allo sport del "Squadra che vince non si cambia" il quarto capitolo della saga di *Close Combat* non è cambiato di una virgola, non fosse altro che per le truppe e i mezzi schierati sul campo. Questa volta saranno americani e tedeschi (questi non potevano mancare) ad affrontarsi all'ultimo sangue sui campi innevati del Belgio.

Per chi non conosce la dinamica del gioco, esistono tre possibilità principali: cimentarsi in uno scenario singolo, affrontare una mini campagna, che lega tra loro due o tre scenari, o lanciarsi nelle campagne più lunghe, incentrate sulle due settimane di combattimenti che hanno determinato la fine delle offensive tedesche di un certo rilievo nel corso della Seconda guerra Mondiale.

Una volta scelto lo scenario si dovrà decidere da che parte stare, se servire nelle truppe del Terzo Reich oppure in quelle dello Zio Sam. Naturalmente, i due schieramenti hanno a disposizione tipi di truppe e di mezzi ben distinti. Se gli americani sono dotati del temibile bazooka, i tedeschi rispondono con il micidiale Panzerschrecke, se gli Sherman saranno la punta di diamante delle contro offensive alleate, i Tiger

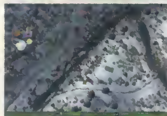


Le mappe mostrano la situazione nella zona dei combattimenti. Molto utile per poter elaborare la giusta strategia per affrontare il nemico sul campo.





Un crocevia di estrema importanza. La conquista di piccoli villaggi di scarse dimensioni ma di enorme importanza strategica fu uno dei "leit motiv" dell'offensiva tedesca delle Ardenne.





LA TIGRE DELLE ARDENNE

Sotto la sigla PzKpfw VI si nascondeva uno dei primi modelli del mezzo corazzato più temuto dai soldati alleati: il Tigre I.
Costruito dalla Henschel vide il suo primo impiego sui campi di battaglia alla fine del 1942.
Era armato con un cannone da 88 millimetri e due mitragliatrici da 7.92mm di calibro.
La torretta era protetta da 100mm di corazzatura, in grado di resistere ai colpi più leggeri dei cannoni anticarro. Pur superato dai modelli successivi (su tutti il Tiger II) il Tigre restò a lungo il fiore all'occhiello delle forze corazzate tedesche e un formidabile avversario per i più leggeri Sherman statunitensi.



saranno in grado di aprire vere e proprie falle tra gli schieramenti nemici. Tutte le truppe che parteciparono ai combattimenti sono state accuratamente riproposte con tanto di dotazione specifica: Paracadutisti, SS, Panzergranadier, Ranger, e così via.

Ciò non toglie che alcuni problemi, purtroppo, continuino a presentarsi durante il gioco. In primo luogo, se l'intelligenza artificiale degli avversari può essere considerata all'altezza della situazione, la stessa cosa non può

I tre plotoni a disposizione del giocatore vengono mostrati prima che l'azione abbia inizio.

"L'intelligenza artificiale non è ancora al livello dei veri generali del Reich"

essere detta per gli uomini sotto il nostro comando. Se si ordina a un carro di raggiungere un punto particolare della mappa, è inutile sperare che scelga la via più semplice per le sue caratteristiche: tutt'altro, cercherà di eseguire gli ordini nel modo più veloce, il che non sempre è il modo migliore e più efficace. Per esempio, se un carro deve superare un fiume e ha un ponte a poca distanza, dovremo indicargli prima di dirigersi verso il ponte e poi di superarlo; poiché se dovessimo semplicemente ordinargli di raggiungere la sponda di fronte, l'equipaggio si intestardirà sul greto del fiume restando bloccato. È evidente che in un gioco in tempo reale, problemi del genere assumono dimensioni disastrose.
Un altro difetto che salta agli occhi dopo alcune partite riguarda il mezzo lanciarazzi tedesco: pur disponendo di 100 colpi, arrivati a 66, passa tutto il tempo dello scenario a ricaricare, smettendo di dare supporto alla fanteria impegnata negli scontri.

Una disattenzione non da poco e decisamente frustrante per il giocatore. In ogni caso, per gli appassionati del periodo e per chi ama le simulazioni a livello tattico, *Close Combat IV Battle of The Bulge*, è un titolo che è in grado di dare soddisfazioni. Le mappe sono ben ricreate, i movimenti realistici e la battaglia si sviluppa in modo logico e piacevole. Ben inteso, non aspettiamoci un capolavoro, ma qualche ora di sano divertimento non ce la toglierà nessuno.



GMC IN BREVE

Close Combat 4 è:
- Per chi apprezza le simulazioni tattiche.
- Una perfetta ricostruzione degli avvenimenti di quei giorni.
- Imperdibile per i cultori della serie.

Close Combat 4 non è:
- Completamente convincente.
- Un gioco per tutti.
- Un acquisto obbligato.

■ Casa Mindscape ■ Sviluppatore SSI ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P266, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 100 MB H.D. ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore Seriale, modem ■ Internet www.ssionline.com

IN ALTERNATIVA...

Steel Panthers3 – 2/98 7
L'ultima incarnazione di uno dei giochi più amati dagli appassionati di tattica e strategia

Close Combat 3 3/99 7
L'episodio precedente della serie. Graficamente identico

***Close Combat,* al quarto appuntamento, comincia a dare segni di stanchezza. È ancora un buon gioco, ma la prossima volta vogliamo qualcosa di più.**

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: PIATTAFORME

EARTHWORM JIM 3D

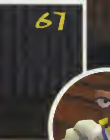
Qual è il posto più pericoloso? La mente di un verme, è ovvio…

UOVA



Il tema della fattoria ha fatto da perno per la realizzazione di livelli, enigmi e armi del gioco. Oltre a improbabili polli - agenti segreti e a maiali da trasporto, in *EarthWorm Jim 3D* troviamo anche armi molto strane, come le terribili uova di gallina! Sebbene detta così sembri uno scherzo, in realtà queste munizioni risultano incredibilmente letali per i nostri avversari, anche più della nostra pistola (che abbiamo in dotazione fin dall'inizio del gioco) e delle micidiali frustate che possiamo infliggere con dei rapidi movimenti della testa (i vantaggi di essere un verme…).



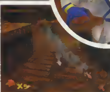




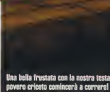














Una bella frustata con la nostra testa e il povero criceto comincerà a correre!

ESSERE spediti in coma da una mucca che ci cade addosso è senz'altro un modo originale per iniziare un gioco: il nostro povero alter ego, un allegro verme che tutto si aspettava tranne che questo, è ora in fin di vita, in ospedale.

E noi cosa c'entriamo? Semplice: per aiutarlo a svegliarsi, dovremo attraversare, nei panni del suo super ego, la sua mente da verme ora infestata di tutte le paure e le psicosi, per riuscire a rimettere in sesto il cervello prima che sia troppo tardi.

In parole povere, ci toccherà attraversare molti livelli pieni di avversari tutt'altro che socievoli, risolvere alcuni enigmi e raccogliere tutti i bonus che troveremo sulla nostra strada, oltre, ovviamente, alle preziosissime biglie, fondamentali per ripristinare la sanità mentale del povero verme. Anche se trama e obiettivi, per quanto simpatici, non sono entusiasmanti, chi apprezza i giochi a piattaforme (tridimensionali, in questo caso) sa bene che non sono certo questi gli elementi che vanno ricercati nel genere in questione.

Il problema è che *EarthWorm Jim 3D* mostra delle pecche anche dove non dovrebbe assolutamente. La veste grafica non è malvagia, anche se non ci sono particolari effetti o ambientazioni degne di nota, tutto sommato l'aspetto dei personaggi e di quanto ci circonda è in tono con il carattere farsesco del gioco. Il difetto più grande, però, è che le avventure del povero verme non riescono assolutamente a tenerci incollati al monitor a lungo: gli enigmi proposti, le sfide da affrontare e i nemici da abbattere, si rivelano ben presto una noia e anche le idee più carine, come combattere in una palude usando un suino come mezzo per spostarci, dopo qualche minuto cominciano a stancare. Oltre a questo, dobbiamo ammettere che

> **"EarthWorm Jim 3D mostra delle pecche piuttosto maldestre"**

anche la giocabilità non è ai massimi livelli: controllare il nostro personaggio sarà di tanto in tanto frustrante e questo, ovviamente, non è un buon segno, in un gioco che fa dell'immediatezza il proprio cavallo di battaglia.

Il sonoro che ci accompagna nel cervello del povero Jim si mantiene sempre a livelli di sufficienza, senza spiccare per temi particolarmente esaltanti. Peccato: le (poche) belle idee del gioco e il tono demenziale sono stati in buona parte sprecati con una realizzazione che non è certo delle migliori!



GMC IN BREVE

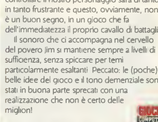
Earthworm Jim è:
- Un gioco a piattaforme
- Ambientato nel cervello di un verme
- Noioso

Earthworm Jim non è:
- Quello che avrebbe potuto essere
- Privo di problemi
- Caldamente consigliato



Purtroppo il mondo "fumettoso" di Earthworm Jim non salva il gioco dai suoi evidenti difetti.





■ Casa Virgin ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P 133 MHz 16 MB 25 MB HD ■ Sistema Consigliato P 200 MHz 32 MB 75 MB HD Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.ewj3d.com

IN ALTERNATIVA...

Croc – Legend of the Gobbos, Feb 98 8
Anche se un po' vecchiotto, questo gioco si rivela ancora una valida alternativa

Rayman 2: the Great Escape, Dic 99 8
Divertente e coinvolgente, fa da seguito a un gioco che già aveva riscosso molto successo.

Il personaggio simpatico e le ambientazioni divertenti non bastano a cancellare le gravi pecche presenti nel gioco.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	4
SONORO	6	LONGEVITÀ	4

4

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

LE MANS 24 HOURS

Se abbiamo tre amici disposti a guidare con noi per un giorno intero, questo è il nostro gioco!







Le vetture a nostra disposizione sono molto dettagliate graficamente e assai differenti nel comportamento in pista.



I circuiti sono molto belli e ricchi di particolari, come questo dirigibile che passa lentamente sulla pista.

PREPARIAMOCI A CORRERE

Modificare l'assetto della nostra vettura è estremamente facile e intuitivo. Ci sono molti aspetti sui quali possiamo intervenire, seppure in maniera non approfondita come in altri titoli. Il comportamento della macchina, però, cambia in modo significativo a tramite questi interventi, permettendoci di scegliere facilmente quale assetto utilizzare e, di conseguenza, quale tattica di gara adottare. Poca cosa, quindi, ma essenziali e comprensibili anche se non si è ingegneri meccanici.

CAFFÉ e birra sul tavolino, stacchiamo il telefono e prepariamoci a vivere una delle esperienza videoludiche più estreme e bizzarre mai proposte. Ebbene sì, come dice il titolo stesso del gioco, *Le Mans 24 Hours* permette proprio di rivivere la prestigiosa competizione francese in tutta la sua interezza.

Niente panico, prego. Se a questo punto abbiamo pensato di saltare al prossimo articolo perché tutto ciò sembra improponibile, è bene sapere che questa non è l'unica modalità di gioco possibile. Ci mancherebbe! Come in una simulazione calcistica le partite non durano mai 90 minuti, così in *Le Mans 24 Hours* è possibile comprimere un'intera giornata di gara in un tempo molto più ridotto, variabile da 12 minuti alle fatidiche 24 ore. Anche così, però, il gioco sembrerebbe poca cosa. Chi, infatti, si accontenterebbe di gareggiare su un solo circuito, anche se così celebre? Infatti, alla Infogrames, questa mancanza è stata percepita, per cui dietro a un titolo così evocativo altro non si nasconde che un gioco di macchine da gran turismo e prototipi, che porta qualcosa di nuovo nell'ambito delle simulazioni di guida per computer. In un genere decisamente inflazionato da titoli dedicati alle gare di Formula 1 e ai campionati di rally, un gioco di guida alternativo come questo è quantomeno originale e per questo degno di considerazione.

"Qualcuno può veramente stare 24 ore di fila al computer?"

Fugati i dubbi sull'argomento del gioco, diamo ora un'occhiata a quello che ci è concesso fare. Possiamo scegliere tre

STORIA DI UN MITO

La "24 Ore" di Le Mans è senza dubbio una delle competizioni più conosciute e prestigiose. La prima edizione risale addirittura al 1923, e fu vinta da André Lagache e René Leonard alla fantastica media di 92 km/h. Negli anni successivi, questa leggendaria corsa ha visto scendere in pista le case automobilistiche più famose, come Ferrari, Mercedes e Porsche, che si sono affrontate in epici e indimenticabili duelli. Anche oggi, seppur appannato dal clamore della Formula 1, il mito prosegue. Per sapere tutto su questa bellissima gara, diamo un'occhiata al sito ufficiale: www.24h-le-mans.com .



REQUISITI DI SISTEMA

Le prestazioni della nostra macchina in gara

Sistema **P233, 32 MB RAM, Voodoo 1 (4 MB)**



VERDETTO: Un po' di dettagli in meno, ma giocabile lo stesso.

Sistema **P2 400, 64 MB RAM, Voodoo 2 (12 MB)**

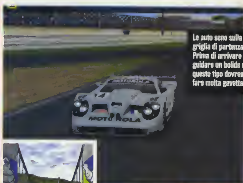


VERDETTO: Fluido anche con il livello di dettaglio al massimo.

CHI LA DURA, LA VINCE!

Le gare di durata sono estremamente differenti rispetto a quelle di un paio d'ore che siamo abituati a vedere in TV. Non sempre è necessario essere i più veloci per tutta la gara: la cosa più importante è raggiungere il successo finale. Saper gestire le proprie risorse in maniera oculata, in questi casi, è spesso la carta vincente. Per questo motivo è possibile mettere un limitatore del numero di giri del motore, in modo da non tirare troppo il collo alla vettura, evitando così il rischio di fondere. Inoltre, bisogna impostare una strategia di gara lungimirante, tenendo conto dell'usura delle gomme, del consumo di carburante e di eventuali danni che pregiudicano le prestazioni della nostra auto. Non basta, quindi, schiacciare a fondo l'acceleratore, ma bisogna anche sapersi gestire nella maniera migliore.





Le auto sono sulla griglia di partenza. Prima di arrivare a guidare un bolide di questo tipo dovremo fare molta gavetta.



Oltre al tracciato principale ne troveremo altri molto belli, come questo circuito cittadino.



UN SOGNO QUASI IMPOSSIBILE

Le possibilità offerte dal gioco in rete o via Internet, per chi può beneficiarne, sono davvero enormi. Con *Le Mans 24 Hours* si apre la possibilità di un sogno quasi impossibile, ossia disputare una gara completa di 24 ore filate sfidando in rete fino a sette squadre di giocatori avversari, senza mai salvare o mettere in pausa. D'accordo, trovare una trentina di persone (3 o 4 per squadra) disposte a prendere parte a questa follia forse è un po' difficile, ma probabilmente se riuscissimo a farlo sarebbe un'impresa da ricordare a lungo.

differenti modalità di gioco: "Le Mans", "Campionato" e "Arcade".

"Le Mans" - che sorpresa! - altro non è che la disputa della famosa 24 ore. Per partecipare a questa gara, però, non basta scegliere un'auto e partire, ma bisogna avvicinarsi alla competizione passo passo, partendo dalla cosiddetta gavetta per poi arrivare a un team di punta. All'inizio del gioco, infatti, verremo contattati da alcune squadre minori, che ci proporranno di partecipare alla gara con la loro vettura. Si tratta di una macchina della categoria peggiore, la GT2, decisamente meno potente delle GT1 e neanche paragonabile ai potentissimi prototipi da corsa. Fatta la nostra scelta, dovremo disputare prima le prove e poi la gara vera e propria, cercando di piazzarci nella migliore posizione possibile. In base a come ci saremo comportati, riceveremo offerte da team sempre più forti, che ci metteranno a disposizione auto sempre più potenti con le quali trionfare in questa difficilissima gara.

La modalità "Campionato", invece, ci permette di correre su sette altri circuiti, tutti reali. La scelta di questi tracciati si rivela molto azzeccata, perché si tratta di piste molto varie e con caratterizzazioni eccezionali. La struttura di gioco è la stessa della modalità precedente: dalle nostre capacità dipenderà il seguito della carriera. L'ultima modalità - "Arcade" - è certamente la meno impegnativa, e permette di disputare una serie di gare scegliendo a piacere un'auto e un circuito tra quelli inizialmente disponibili.

Tutte queste modalità hanno in comune la grande precisione delle ambientazioni. La grafica del gioco è curata, molto nitida e ci consente di apprezzare una serie deliziosa di particolari delle vetture e del paesaggio. L'aspetto migliore del gioco, comunque, è il cambio delle condizioni climatiche e ambientali, realizzato davvero magistralmente. Quando sopraggiunge l'oscurità, oppure piove, la visibilità diminuisce in una maniera estremamente realistica, dando la sensazione di correre veramente di notte o sotto un temporale. E allora... tac! Basta premere un pulsante e si accendono i fari della vettura. Correre con il buio è molto difficile, ma il sistema di illuminazione molto ben studiato rende queste fasi della gara bellissime.



L'illuminazione dei fari sarà il nostro unico aiuto nella lunga notte di Le Mans.

Il modello di guida di *Le Mans 24 Hours* non è estremo. Le vetture si comportano in maniera realistica, ma fortunatamente presentano una guidabilità accettabile, anche se aumentando la difficoltà incontreremo ben presto qualche problema nel controllo del nostro mezzo. Le condizioni climatiche, naturalmente, influiscono sulla risposta ai comandi delle nostre auto, tutte appartenenti a team reali e descritte con pochi semplici parametri che vengono perfettamente rispettati nel comportamento in pista. Anche le opzioni riguardanti l'assetto sono poche ma efficaci.

In sostanza, si tratta di un gioco che riesce a essere al tempo stesso realistico e immediato, ma soprattutto giocabile. Lungi dall'essere il gioco estremo che potrebbe sembrare a prima vista, *Le Mans 24 Hours* è un titolo godibile e divertente, studiato in maniera accurata in modo da garantire una certa varietà. La sfida è lanciata: chi riuscirà a essere primo al termine delle 24 ore?

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Le Mans è:
- Diverso dal solito
- Molto ben caratterizzato
- Alla lunga ripetitivo

Le Mans non è:
- Un gioco di Formula 1
- Difficile da giocare
- Possibile che qualcuno corra per 24 ore!

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Eutechnyx ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB ■ Sistema Consigliato PII 350, 64 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.eutechnyx.com

IN ALTERNATIVA...

Viper Racing, Mar 99 8
Una sola vettura, ma molto ben realizzata. Da provare

TOCA 2, Mag 99, 9
Forse il gioco di guida più reale, difficile e profondo mai realizzato.

Un gioco originale e ben studiato, che piacerà sicuramente agli appassionati del genere in cerca di un nuovo tipo di sfida.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

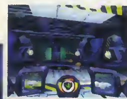
7

DESCENT 3 MERCENARY

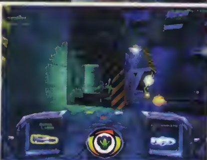
Per chi non si accontenta.

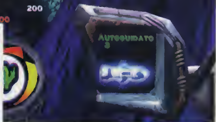
■ Casa **Virgin** ■ Distributore **Halifax** ■ Prezzo **L. 42900**





La contrapposizione tra ambienti molto ampi e cunicoli strettissimi conferisce varietà ai livelli.





"L'universo di *Descent 3* è destinato a espandersi"

L'affascinante universo di *Descent 3* è destinato a espandersi ulteriormente grazie a questo nuovo aggiornamento. *Mercenary* consente infatti ai possessori del famoso sparatutto di rimettersi ai comandi del proprio caccia spaziale e partecipare a un'inedita mini-campagna composta da sette nuove missioni.

Le nuove ambientazioni sono particolarmente complesse e articolate, anche se poi, di fatto, introducono ben poche novità rispetto a quanto visto nella versione originale del gioco - e si tratta certo di un bel complimento, dato che Descent 3 è senz'altro uno dei migliori simulatori spaziali presenti sul mercato, insieme al mitico *Freespace 2*.

La qualità dei livelli rimane in ogni caso molto elevata. Va poi detto che oltre a queste missioni, *Mercenary* offre anche quattro nuovi scenari su cui disputare partite in modalità multigiocatore via internet, e che quindi potremo divertirci con qualcosa di nuovo via rete. Qualora tutto ciò non bastasse, all'interno del CD-ROM possiamo trovare anche una vasta collezione di livelli creati dai tanti appassionati di *Descent 3* sparsi per tutto il mondo, alcuni dei quali sono particolarmente accattivanti e intricati.

Con l'incluso editor di livelli potremo infatti non solo progettare nuove mappe, ma anche posizionarvi navicelle nemiche, bonus, armi e via dicendo.

Naturalmente, per giocare a *Mercenary* dovremo possedere anche la versione originale di *Descent 3*.

GIOCHI COMPUTER

Perfezionare un gioco del calibro di *Descent 3* è impresa ardua. *Mercenary* riesce perlomeno ad ampliarlo nei migliore dei modi.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7	



Per un coniglio, nulla è più gradito di una bella carota.

TOBY

■ Casa **Hammer Tec.**
■ Distributore **In edicola**
■ Prezzo **35.000**

Toby è un gioco a piattaforme con visuale in terza persona. La rappresentazione in 3D sarebbe anche in grado di generare un impatto grafico tutto sommato gradevole, purtroppo le animazioni dei van personaggi risultano essere raramente fluide e un po' troppo approssimative. Le ambientazioni sono piuttosto variegate e sempre disseminate di numerosi ostacoli. *Toby* è in ogni caso un coniglio estremamente eclettico: può infatti non solo colpire gli avversari con una violenta rotazione delle sue orecchie, saltare o raccogliere bonus, ma anche eseguire tutta una sene di funambolismi particolarmente rischiosi. Purtroppo il vero limite di questo titolo risiede in un leggero ritardo tra ordini impartiti dal giocatore ed esecuzione degli stessi da parte di *Toby*.
Risulta quindi estremamente difficile governare degnamente il personaggio principale all'interno di ambienti in cui il minimo errore può costare caro.

GIOCHI COMPUTER

GRAFICA	6	5
SONORO	6	
GIOCABILITÀ	5	
LONGEVITÀ	6	





GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

SILVER

■ Casa **Infogrames** ■ Distributore **Leader** ■ Prezzo **39.900**





Difficilmente riusciremo a ingaggiare uno scontro uno contro uno...

I giochi di ruolo stanno vivendo una seconda giovinezza. Ultimamente, ne sono apparsi molti studiati non solo per divertire i giocatori con storie fantastiche, ma anche per soddisfarne il gusto estetico. *Silver* è tutto questo e anche qualcosa di più.

Graficamente valido, con molte locazioni da visitare e tantissimi personaggi da incontrare, offre la possibilità di misurarsi con un mondo variopinto, popolato da mostri, da gilde di stregoni e nelle mani di un despota cattivo. Nel corso delle nostre avventure, potremo utilizzare sia le arti magiche sia la forza bruta, per

"*Silver* è uno dei pochi giochi che possono fare concorrenza a *Final Fantasy VII*"

riuscire nell'impresa di fermare il temibile Silver e salvare la vita della nostra amata Jennifer. Uno degli aspetti più divertenti del gioco sarà la possibilità di formare un piccolo gruppo di avventurieri (al massimo tre), e scegliere i nostri compagni in modo da essere sempre preparati alle avversità che costelleranno la trama. Spesso, gli ostacoli maggiori non saranno tanto i



molti mostri di fine sezione (complessi, ma mai insormontabili), ma le soluzioni di piccoli enigmi, come una chiave o un'informazione, solitamente ben celate nei posti più impensabili. *Silver* è, quindi, uno dei pochi giochi che può fare concorrenza a miti come *Final Fantasy*. Non sarà vasto e vario come quest'ultimo, ma ci farà divertire lo stesso!

GIOCHI COMPUTER

Uno dei migliori giochi di ruolo "alla giapponese" per computer. Consigliato a tutti i fan!



THE LAST EXPRESS
INCUBO DI PRIMA CLASSE

■ Casa **Red Orb**
■ Distributore **Leader**
■ Prezzo **39.900**



Iniziamo bene! Primo oggetto trovato: un bel cadavere!

The Last Express è un curioso esperimento di avventura grafica. Innanzitutto, come in uno dei migliori racconti di Agatha Christie, tutta la vicenda si svolge su un treno. Vestiremo i panni dell'atletico e lesto Robert Cath, in un giallo dall'atmosfera claustrofobica. Mentre il convoglio corre velocemente verso la sua destinazione, dovremo dimostrare la nostra innocenza (sul nostro personaggio pende un'accusa di omicidio) e trovare gli assassini del nostro amico Tyler Whitney. L'altra particolarità di questo gioco riguarda l'aspetto grafico, che riesce a riprodurre gli ambienti di inizio secolo (l'azione si svolge nel 1914) grazie a una serie di fotogrammi fissi successivi. All'inizio, gli effetti di questa scelta potranno apparire un po' fuori dal comune, ma durante le nostre avventure risulteranno molto azzeccati e intriganti. *The Last Express* è un'avventura ben congegnata e appassionante, anche se non troppo complicata.

GIOCHI COMPUTER





LEGENDA VOTI
1 **Euro** - Davvero mediocre
2 **Euro** - Appena sufficiente
3 **Euro** - Solo per gli appassionati del genere
4 **Euro** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 **Euro** - Compratelo prima che si esaurisca!

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel genere degli sparatutto. Con *Q3A* potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer. Il meglio sulla piazza.



2) HALF LIFE Dic 98 VOTO
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere.

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore.

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*.

5) QUAKE 2 Gen 98 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 98 ■ **Demo:** Mag 98
Armi micidiali, livelli labirintici e mostri spaventosi. L'introduzione ideale agli sparatutto 3D.

SIMULATDRI DI CALCID

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Natale 99
■ **Demo:** Natale 99

Il campionato di calcio del nuovo millennio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. La EA Sports ha firmato un nuovo capolavoro che colpisce al cuore tutti gli sportivi.



2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento.

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita veloce, grazie al buon numero di squadre disponibili.

5) WORLD WIDE SOCCER Ott 97 VOTO 9
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97
Sebbene sia un po' superato rimane sempre godibile a ogni livello di gioco.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Dic 99
■ **Demo:** Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo sono gli assi nella manica di *Hidden and Dangerous*. Ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra.



2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili.

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali.

4) SWAT 3 Feb 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Una simulazione realistica e impegnativa.

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che ci terrà incollati al monitor fino all'ultima missione.

SIMULATORI DI GUIDA

1) GRAND PRIX 2
Casa: Microprose Distributore: Leader
Prova: Mag 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Mag 97

Un capolavoro, nonostante sia uno dei titoli più anziani tra quelli presenti in queste pagine, rimane la pietra di paragone di tutte le simulazioni di guida finora, insuperato.



2) SUPERBIKE Apr 99 VOTO 9
Casa: EA/Milestone Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Nel cuore della miglior simulazione a due ruote batte il team ore italiano.

3) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo.

4) GRAND PRIX LEGENDS Ott 98 VOTO
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 98
Corse appassionanti tra i nomi che hanno fatto la storia della Formula Uno.

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata fin'ora. Un titolo per veri intenditori.

GIDCHI DI STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Dic 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Natale 99

Il nostro cammino nella storia dei grandi popoli si sposta nel Medioevo, con nuove battaglie e meraviglie architettoniche inarrivabili. Un titolo imperdibile per gli appassionati di strategia.



2) HOMEWORLD Set 99 VOTO
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale.

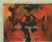
3) WARZONE 2100 Mag 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Apr 99
Il primo gioco di strategia a disporre di una grafica al passo coi tempi e di qualche migliaio di unità.

4) TA. KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile.

5) TIBERIAN SUN Ott 99 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nat 99/Gen 00 ■ **Demo:** Feb 00
L'ultimo episodio della serie di *Command & Conquer*. Niente di nuovo sul fronte occidentale.

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Quake III
GMC.Gorman
"Dai Homer, fammi divertire!"



Quake III
GMC.Kevorkian
"Tranquilli, è arrivato il dottore!"



Quake III
GMC.CAIO
"Ma dove scappate?!"



Quake III
GMC.NEON
"Cos'è il teschietto giallo?"



Quake III
GMC.HOMER
"Un'arena non basta!"



Unreal Tournament
WOLF
"Guardati alle spalle!"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CDVERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/38093618
MICROSOFT
02/703921

GIOCHI DI STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere



2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power* ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo: il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000

GESTIONALI

1) DUNGEON KEEPER 2
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ago 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nov 99
■ **Demo:** Nessuno

La carica ironica e la grafica completamente rinnovata fanno di questo titolo un vero capolavoro. Imperdibile!



2) ROLLERCOASTER TYCOON Giu 99 VOTO 7
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Apr 99
Perfetto per trascorrere ore di gioco spensierate, costruendo un parco divertimenti su misura

3) SIM CITY 3000 Mar 99 VOTO 8
Casa: EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli.

4) PC CALCIO PLUS 7 Nat 99 VOTO 8
Casa: Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio, aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) RAILROAD TYCOON II Gen 99 VOTO 7
Casa: Take 2 Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Gen 99
La passione per i trenini e lo spirito imprenditoriale uniti per costruire il nostro impero virtuale

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto: 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia trova un tesoro



2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Set/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

4) TOMB RAIDER 3 Gen 99 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb/Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Le avventure della bella archeologa Lara sembrano destinate a non passare mai di moda

5) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa: Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida che è già un classico.

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Dic 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Gen 00
■ **Demo:** Ott 99

La trama ricca di colpi di scena, gli effetti speciali e le battaglie senza tregua sono i punti di forza di *Freespace 2*. Cosa pretendiamo di più?



2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO [illegible]
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Sett 99 ■ **Demo:** Mag 99
In un titolo, tutti gli elementi della serie ispirata a Guerre Stellari, compreso il Millennium Falcon

3) X-COM INTERCEPTOR Lug 98 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 98/ Set 99 ■ **Demo:** Lug 98
Combattimenti spaziali mozzafiato sapientemente miscelati con elementi strategici e tattici.

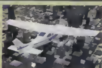
4) I-WAR: DEFIANCE Dic 99 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Portiamo in battaglia una nave spaziale di grossa stazza con comandi inerziali realistici

5) WING COMMANDER V Feb 98 VOTO 9
Casa: Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Giu 98 ■ **Demo:** Feb 98
L'ultimo capitolo di una delle più longeve saghe spaziali videoludiche al meglio della sua forma

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo



2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F18/E SUPER HORNET Nat 99 VOTO 9
Casa: DI Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Dal ponte di decollo ai cieli pieni di nemici: il miglior caccia della marina Usa riprodotto in ogni dettaglio.

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) EUROPEAN AIR WAR Dic 98 VOTO 7
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 98
La Seconda Guerra Mondiale combattuta con il più convincente simulatore della sua categoria

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons



2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

3) SYSTEM SHOCK 2 Ott 99 VOTO 9
Casa: EA/Looking Glass Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov/Dic 99 ■ **Demo:** Ott 99
Un'avventura di grande atmosfera tra computer impazziti e inquietanti presenze aliene. Eccellente!

4) MIGHT & MAGIC VII Giu 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'ultimo episodio della mitica saga che ci vede esplorare il mondo di Elrathia

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma aspettiamo a comprarlo fino all'ultima patch

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nov 99

L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!



2) JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL Giu 99 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Tutti i giochi da bar più conosciuti raccolti in una comoda versione virtuale

3) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

4) MADDEN NFL 99 DIC 98 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

5) ROLAND GARROS 99 Ago 99 VOTO 8
Casa: Microfolies Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande tennis del circuito ATP, graficamente rinnovato e molto giocabile a ogni livello.

ALTRI GIOCHI...

1) GRAND THEFT AUTO
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Prova: Nov 97 Voto: 7
■ **Trucchi:** Apr 99
■ **Demo:** Dic 97

Un gioco che ci saprà "catturare" col fascino delle imprese spericolate e illegali, con il ritmo sostenuto e la giocabilità immediata



2) THIEF: THE DARK PROJECT Feb 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Feb 99
Avventure da ladro negli umidi labirinti di un mondo tecno-fantasy

3) TETRIS
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il rompicapo geometrico che vanta più tentativi di imitazione. Da provare almeno una volta nella vita!

4) WORMS ARMAGEDDON Mar 99 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Sett 99 ■ **Demo:** Mag 99
La guerra vista dalla prospettiva dei vermiciattoli. Spassoso e coinvolgente

5) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Le avventure del buffo personaggio con i capelli a elica e il naso gigante tornano più allegre che mai

---

I CINQUE GADGET IMPERDIBILI NELL'EDIZIONE DRAGON DI *ULTIMA IX*

Ecco i cinque motivi per non lasciarsi scappare l'edizione limitata di *Ultima IX*:

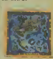
1) La scatola
Per contenere tutti i tesori è grande il doppio delle normali confezioni.



2) I manuali
I due manuali sono rilegati in lussuose copertine in simil-pelle di Ettin.



3) La mappa in tessuto
indispensabile quando si rischia di essere trasportati su Britannia da un momento all'altro.



4) I tarocchi
Preziosi e utili, peccato ce ne siano solamente otto.



5) Il certificato
Un benvenuto al mondo di Britannia, autografato da Richard Garriott in persona (e senza errori).



PRIMA PARTE!

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Lara, incredibile Lara! Quattro episodi, più qualche "add-on" ed è bella come sempre! Scopriamo grazie alla guida di GMC come risolvere la prima parte delle sue avventure in *The Last Revelation*.

TRUCCHI

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Saltare il livello
Guardiamo a nord – se siamo posizionati correttamente l'ago della bussola nella schermata dell'inventario dovrebbe essere trasparente. Selezioniamo "Carica partita" a poi premiamo (e teniamo premuto) H E L P, poi lasciamo i tasti. Abbandoniamo l'inventario e dovremmo passare di livello.

Tutte le armi
Guardiamo a nord (come nel trucco precedente) a selezioniamo il piccolo kit di pronto soccorso, poi premiamo i tasti W E A P O N S. Usciamo dall'inventario e ci dovremmo ritrovare equipaggiati con tutte le armi.

Oggetti illimitati
Guardiamo a nord – ormai dovrebbe essere semplice. Selezioniamo il grande kit medico e poi premiamo (e teniamo premuto) G U N S. Ritorniamo al gioco e dovremmo avere tutto illimitato.

PRINCE OF PERSIA 3D

I videogiocatori di vecchia data ricorderanno sicuramente il primo titolo di questa saga, che ebbe notevole successo in tutto il mondo. *Prince of Persia 3D* applica la tecnologia moderna a

LIVELLO UNO ANGOK WAT

Il primo livello serve per allenarsi al gioco vero e proprio, imparando tutte le mosse di Lara Croft sotto la vigile guida del maestro Werner Von Croy. L'obiettivo principale resta quello di collezionare otto Teschi d'Oro.
Se riusciremo a prenderli tutti, ci semplificano la seconda metà di questo livello.
La sezione in sé è decisamente lineare, quindi ci limitiamo a indicare i posti interessanti anziché illustrare l'intero percorso.

1. Primo interruttore

1. Dopo aver raccolto il quarto teschio, usciamo dall'acqua sulla piccola piattaforma posta a destra della posizione di Von Croy (giriamo sulla destra da qui per prendere un paio di kit di pronto soccorso).
Saliamo e raggiungiamo il primo interruttore del gioco. Spingiamolo per aprire il passaggio alle nostre spalle. Seguiamo quindi l'archeologo.

2. I teschi

2. Ecco la posizione di tutti i teschi:


L'INTERRUTTORE (01)


I TESCHI (02)

- Subito alla nostra sinistra, all'inizio.
- C'è un piccolo salto vicino alla partenza. Appena prima di eseguirlo lasciamoci scivolare in acqua.
- Quando Von Croy ci sta insegnando i salti con rincorsa, lasciamoci cadere nell'angolo più a destra.
- Nella piscina grande in cui ci dice di tuffarci.
- Più avanti incontriamo due grosse statue rosse di cani che fiancheggiano un'entrata. Andiamo a destra per il teschio successivo.
- Quando strisciamo per la prima volta, prendiamo il passaggio di sinistra.
- Sul lato destro della sala, con le punte vicine all'uscita.
- Sul passaggio, prima di girare a destra per entrare nell'area con la sequenza delle corde.

3. Evitiamo i cinghiali

3. Non perdiamo tempo cercando di uccidere i cinghiali selvatici che incontriamo, perché non possiamo senza armi. Evitiamoli al meglio delle nostre capacità e lasciamoli alle cure di Von Croy.

4. Lo zaino

4. A questo punto c'è un momento storico. Dopo aver superato vari tunnel incontreremo una grande caverna con uno scheletro impalato. In una scena liberamente ispirata a Indiana Jones, Lara prenderà il suo famoso zainetto dalle spoglie di uno sfortunato esploratore.

5. I dardi

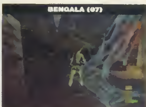
5. Corriamo in mezzo ai dardi che ci sibilano attorno e premiamo il pulsante di scatto per un ulteriore


EVITIAMO I CINGHIALI (03)


LO ZAINO (04)


I DARDI (05)


IL SECONDO INTERRUTTORE (06)


BENGALA (07)

KIT MEDICO (08)

AREA SEGRETA (09)

ALCOVE (10)

LA STANZA PIENA DI SABBIA (11)

TRAPPOLA (12)

PEZZI DELL'OCCHIO (13)

slancio di velocità. Teniamo premuto il tasto e, quando siamo vicini alla soglia che si sta chiudendo, premiamo Salto per scivolare fuori e non restare in trappola.

6. Secondo interruttore

6. Quando raggiungiamo questa stanza (nella quale dobbiamo attivare il secondo interruttore per aprire la grande porta) seguiamo il percorso a destra rispetto all'ingresso di fronte a noi. Riusciamo a scorgerlo nella foto se la osserviamo con attenzione.

LIVELLO DUE
LA TOMBA DI SETH

Ci sono alcuni bengala **(07)** vicino alla partenza e altri ancora appena dentro l'entrata. Prendiamoli tutti e raccogliamo il fucile a pompa che si trova subito dopo. La nostra guida accenderà le torce sulla parete: non sprechiamo i razzi di segnalazione, ma guardiamo ancora più giù, rispetto al luogo dove abbiamo trovato il fucile, e individuiamo la piccola piattaforma con un kit medico grande.

La guida ucciderà i piccoli scorpioni ma, dopo una breve scena d'intermezzo, starà a noi far fuori il cane – cosa abbastanza semplice, basta spararegli senza tregua e saltare lontano per evitarlo, se necessario. Verso l'uscita di questa stanza c'è una piccola salita e, in cima, un kit medico grande Prendiamolo e poi scendiamo a destra. Qui c'è un'area segreta con l'ennesimo kit di pronto soccorso, piccolo stavolta. Usiamo un bengala se non troviamo la strada. Saliamo e seguiamo la guida fuori dal locale.

Percorriamo il corridoio e poi, quando entriamo nella stanza seguente, lasciamo la guida e prendiamo il percorso sulla destra. Continuiamo così fino a una grande stanza. Caliamoci all'interno e individuiamo un'area segreta in uno degli angoli **(09)**. Raccogliamo le munizioni per il fucile a pompa, uccidiamo i due scorpioni e torniamo alla stanza con la guida. Noteremo due alcove (piccole rientranze squadrate nel bel mezzo di grosse pietre) da entrambe le parti sulle pareti **(10)**. Andiamo prima verso quella a destra della guida e premiamo Azione quando ci siamo dinanzi, per raccogliere un altro grosso kit di pronto soccorso. Poi andiamo vicino all'altra alcova e attiviamola, in modo tale che la stanza in cui eravamo cominci a riempirsi di sabbia **(11)**.

Entriamo nella sala piena di sabbia, raccogliamo il kit medico e il Pezzo d'Occhio e torniamo dalla guida per seguirla nel corridoio appena scoperto. Assicuriamoci di starle

TRUCCHI

[illegible] risultato è molto buono, i nemici sono ben realizzati, i duelli interessanti, la trama ben congegnata.

Per partire da un livello qualsiasi, usiamo questi parametri sulla riga di comando dell'eseguibile. Per fare ciò, clicchiamo con il tasto destro sul file pop3d.exe, creiamo una scorciatoia, entriamo nelle proprietà della scorciatoia e inseriamo
-l "geometry\rooms\prisonfix
per iniziare dal livello corrispondente.

-l "geometry\rooms\prisonfix"
-l "geometry\rooms\ivorytwr"
-l "geometry\rooms\cistern"
-l "geometry\rooms\palace2"
-l "geometry\rooms\palace3"
-l "geometry\rooms\palace4"
-l "geometry\rooms\roof1"
-l "geometry\rooms\cityanddecks"
-l "geometry\rooms\dirig1a"
-l "geometry\rooms\dirig1b"
-l "geometry\rooms\dirig2"
-l "geometry\rooms\dirigfinale"
-l "geometry\rooms\ruins"
-l "geometry\rooms\cliffs"
-l "geometry\rooms\solar1"
-l "geometry\rooms\moontemple"
-l "geometry\rooms\finale"

Attenzione però: se finiamo un livello usando i codici, torneremo automaticamente al livello 2. Quindi dovremo continuare a usare i trucchi per avanzare, o uscire togliendo ogni parametro.

I giochi salvati si chiamano SAVE001, SAVE002, SAVE003 e così via, e sono posizionati nella cartella di installazione del gioco (che dovrebbe essere C:\POP3D). Usando un *hex editor* possiamo modificare qualche parametro di gioco.
Come prima operazione cerchiamo la parola "buffer"

MUNIZIONI E KIT MEDICO (14)

LA GUIDA ACCENDE LE ACQUE (15)

SALTIAMO SULLE MATTONELLE ACCESE (18)

IL PICCOLO BUCO CONDUCE A UN KIT MEDICO (16)

TIRIAMO LA CATENA PER APRIRE IL PASSAGGIO (17)

TRUCCHI

scritta in minuscolo. Dovrebbe trovarsi alla fine di una lunga stringa che contiene la parola "geometry".
Ora contiamo 330 bytes dopo la fine della parola "buffer". In questa posizione dovremmo trovare il valore di energia che ha il principe in quel momento. Il massimo valore che può essere impostato è 76 esadecimale.
262 bytes dopo la fine della parola "buffer" ci sono due byte che abilitano le tre spade e i sei tipi di frecce.
Impostiamo i valori esadecimali 1F 1F per abilitare tutto.
238 bytes dopo la fine della parola "buffer" troviamo il numero di frecce di tipo 1 in possesso del principe. Il valore massimo che possiamo impostare è l'esadecimale FF, che corrisponde a 255 frecce. Durante il gioco però ne verranno visualizzate al massimo 99.
4 bytes dopo troviamo il numero di frecce di tipo 2. Il massimo è l'esadecimale FF.
4 bytes dopo troviamo il numero di frecce di tipo 3. Il massimo è l'esadecimale FF.
4 bytes dopo troviamo il numero di frecce di tipo 4. Il massimo è l'esadecimale FF.
4 bytes dopo troviamo il numero di frecce di tipo 5. Il massimo è l'esadecimale FF.
4 bytes dopo troviamo il numero di frecce di tipo 6. Il massimo è l'esadecimale FF.

QUAKE III ARSNA

Un gioco che, decisamente, non necessita di presentazioni.

Durante il gioco premiamo "~" per far apparire la console e inseriamo i seguenti trucchi:
/god – invincibilità
/iamacheater – sblocca tutti i livelli a difficoltà 1
/iamamonkey – sblocca tutti i livelli a difficoltà 100
/noclip – entra in *"No clipping mode"*, permettendo di passare tra i muri
/give all – per avere tutte le armi


LA CLESSIDRA DELLE SABBIE SENZA TEMPO (19)


IMBOCCATURA DELLA STATUA (20)


LA MANO DI ORIONE (21)


PUNTE (22)


SPARIAMO AL VASO (23)

sempre alle spalle, perché attiva una trappola che ci ucciderebbe all'istante se ci trovassimo davanti **(12)**. Dopodiché, saliamo le scale, raccogliamo il secondo Pezzo dell'Occhio e lasciamo la stanza. Saliamo a sinistra e, dopo aver unito i due Pezzi **(13)**, usiamo l'Occhio di Horus per aprire la porta. Continuiamo a seguire la guida fino alla stanza con la testa gigantesca insabbiata. Ci sono uscite a sinistra e a destra, ma se ci caliamo nelle piccole aree poste davanti alle uscite **(14)**, scopriremo alcune munizioni e un kit medico. Risaliamo e seguiamo la guida nel passaggio a sinistra.
Seguiamola nel nuovo locale e, dopo averle lasciato appiccare il fuoco **(15)**, passiamo nella porta che si è spalancata, arriviamo alla fine del corridoio e caliamoci nel piccolo buco per avere il kit medico **(16)**. Ora torniamo indietro, risaliamo il buco e procediamo a sinistra. Entriamo nella stanza, ma la guida non potrà varcare la soglia, quindi andiamo a destra e seguiamo il passaggio fino alla sala con la catena da tirare, così da permettere l'ingresso alla guida.
La guida attizzerà il fuoco anche nella stanza successiva: lasciamola alle sue pratiche bizzarre e continuiamo per la nostra strada.

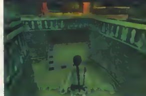
Fermiamoci nella stanza con le munizioni per il fucile e un'altra catena da tirare **(17)**. Raccogliamo le munizioni e tiriamo la catena per aprirci un passaggio. Ora proseguiamo fino alla stanza con il pavimento rosso. Dobbiamo saltare sulle cinque mattonelle illuminate (dalla prima all'ultima) SENZA sfiorare le altre. Per avere la certezza che tutto stia andando per il verso giusto osserviamo le torce in fondo alla stanza: si devono accendere progressivamente **(18)**. Accendiamole tutte per aprire la porta dall'altro parte e raccogliere così la Clessidra delle Sabbie Senza Tempo **(19)**.
Precediamo su questa nuova pista e troveremo la guida all'entrata della prossima stanza. Seguiamola e, dopo che sarà fuggita, usiamo la Clessidra sulla statua per eliminare la sabbia dalla stanza precedente. Torniamo sui nostri passi per scoprire l'imboccatura svelata nella scena d'intermezzo **(20)**. Saltiamoci dentro, accendendo un bengala se diventa troppo buio, e scivoliamo verso il livello seguente: abbiamo appena terminato la seconda parte.

LIVELLO TRE
CAMERE DI SEPOLTURA

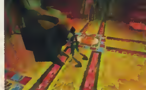
Arriveremo in una sala con due statue di arieti e un interruttore. Attiviamolo per varcare la soglia e proseguire. Dobbiamo agire velocemente e con precisione nella stanza seguente (salviamo il gioco prima di procedere). Raccogliamo da terra la Mano di Orione e poi spostiamoci leggermente a destra o a sinistra per metterci di fronte alle nuove uscite; imbocchiamone quindi una **(21)**.
Scendiamo, raccogliamo le munizioni per il fucile e varchiamo il portone. Studiamo meccanismo delle punte, e un attimo prima che


LAME (24)


MUNIZIONI E KIT MEDICO (25)


PASSAGGIO VERDE (26)


PRENDIAMO L'ANKH DALLA MUMMIA (27)


SPINGIAMO LA STATUA (28)

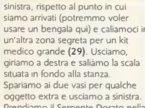

AREA SEGRETA CON KIT MEDICO (29)


IL SERPENTE DORATO (30)


FUGA! (31)


CALIAMOCI GIÙ (32)


SUL PONTE (33)



scompaiano, saltiamo nel buco che si trova nel bel mezzo **(22)**. Ci sono due grossi vasi nella prossima camera; spariamo a quello di sinistra **(23)** per trovare un piccolo kit di pronto soccorso. Dobbiamo affrontare un'altra trappola circolare con le punte e poi scendere in un'altra stanza.

C'è un posto qui in cui sistemare la Mano di Orione: facciamolo, pronti per la prossima trappola. Superare le lame **(24)** non è così difficile come sembra, anche perché non fanno molti danni se ci colpiscono; facciamo piuttosto attenzione a quelle piccole, in fondo, perché infliggono danni pesanti. Saltiamo velocemente fuori dai guai e giriamo a sinistra per guadagnare la nuova stanza.

Il locale seguente contiene munizioni e un piccolo kit medico **(25)**, raccogliamo il tutto e continuiamo il giro fino a raggiungere una camera con tre bare allineate lungo le pareti e una grossa statua nel mezzo.

Prendiamo il kit medico piccolo e caliamoci nell'angusto passaggio verde, situato nell'angolo superiore sinistro della stanza. Qui c'è una minuscola area segreta **(26)**, con un altro kit e alcune munizioni. Risaliamo e torniamo alla sala precedente per prendere l'Ankh (l'Amuleto di Horus) dalla mummia **(27)**. Torniamo nella sala con le tre bare più la statua e spostiamo la statua sulla piastrella simile a quella centrale **(28)**. Questa mossa apre un passaggio segreto dietro una delle bare, ma dovremo prima attirare fuori la mummia. Entriamo e seguiamo il percorso fino alla caverna. Se ci interessa esplorare l'area, usiamo un bengala, ma basterà seguire le nostre indicazioni. Uccidiamo i cani che arrivano e giriamo l'angolo a sinistra, rispetto al punto in cui siamo arrivati (potremmo voler usare un bengala qui) e caliamoci in un'altra zona segreta per un kit medico grande **(29)**. Usciamo, giriamo a destra e saliamo la scala situata in fondo alla stanza.

Spariamo ai due vasi per qualche oggetto extra e usciamo a sinistra. Prendiamo il Serpente Dorato nella stanza seguente **(30)** Saliamo sulla piattaforma per evitare le mummie che si nascondono da quelle parti. Dobbiamo essere rapidi nella fase successiva: scendiamo giù e, appena atterrati, corriamo in fondo a sinistra verso l'angolo della stanza **(31)**. Se facciamo in tempo, eviteremo le punte che si abbassano minacciose e potremo raggiungere una zona sicura, sani e salvi. Seguiamo la nuova pista (stando ben attenti a non cadere nella voragine finale), facciamo un salto all'indietro e afferriamoci al ciglio del precipizio. Spostiamoci quindi fino all'altezza della piattaforma inferiore **(32)** e lasciamoci cadere.

Saliamo le rocce, passiamo il ponte **(33)** e, quando entriamo nella stanza successiva, spariamo ai cani senza indugio. Caliamoci con prudenza dalle due pareti per accedete alla nuova sala, davvero enorme e complicata **(34)**.

TRUCCHI

/give XXXX – mettiamo uno dei seguenti oggetti al posto di XXXXX

allammo
armor
battle suit
bfg10k
flight
gauntlet
grapping hook
grenade launcher
haste
health
invisibility
lightning gun
machine gun
medkit
personal teleporter
plasma gun
quad damage
railgun
regeneration
rocket launcher
shotgun

Per usare questi trucchi anche in modalità multigiocatore, il server deve essere abilitato con un parametro particolare: "/devmap +map [name]"

Infine premiamo ancora "~" per usare la console. Inseriamo "/spdevmap XXXXX" e al posto di XXXX inseriamo il nome di una mappa, per esempio q3dm1, q3dm17, o q3tourney2. Il gioco partirà con i trucchi già abilitati.

Per chi non ne fosse a conoscenza ricordiamo che il simbolo ~ si chiama "Tilde" e lo si ottiene premendo il tasto [Alt] seguito da 1, 2, 6 sul tastierino numerico. Nei giochi in stile *Quake*, la tilde si digita semplicemente premendo il tasto "\", quello a sinistra dell'1, sulla tastiera.

RAGE OF MAGES 2

Rage of Mages 2 è un gioco che parte da una buona idea, ma purtroppo i risultati non sono dei migliori. Grafica e longevità risultano molto penalizzate, però con i trucchi di GMC potremo ridare nuova linfa a questo titolo.

Premiamo INVIO sulla mappa

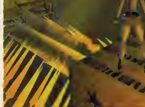

GIÙ NELLA CAMERA (34)


MUNIZIONI (35)


PICCOLA PIATTAFORMA (38)


PUNTE (36)


LA MANO DI SIRIO (37)



TRUCCHI

di gioco e inseriamo:
**Coward o *Coward per abilitare i trucchi. Poi inseriamo uno dei seguenti codici:

*create XXX gold – al posto di XXX mettiamo un numero qualsiasi per avere oro in quantità
*modify self+god - invincibilità
*modify army+god - invincibilità
*modify self+spell – per avere tutte le formule magiche
*modify self+spells – tutte le formule
*modify army+spells – tutte le formule

*killall - uccide tutti i nemici
*pickup all
*show map – mostra la mappa
*hide map - nasconde la mappa
*victory - vittoria istantanea
*event
*create [inseriamo uno degli oggetti seguenti]

Very Rare Crystal Two Handed Sword
Very Rare Crystal Long Sword
Very Rare Crystal Two Handed Axe
Very Rare Crystal Axe
Very Rare Crystal Mace
Very Rare Crystal War Hammer
Very Rare Crystal Pike
Very Rare Crystal Morning Star
Very Rare Crystal Cuirass
Very Rare Crystal Plate Bracers
Very Rare Crystal Amulet
Very Rare Crystal Ring
Very Rare Crystal Plate Helm
Very Rare Crystal Plate Boots
Very Rare Crystal Scale Gauntlets
Very Rare Dragon Leather Large Shield
Very Rare Dragon Leather Small Shield
Very Rare Dragon Leather Boots
Very Rare Dragon Leather Helm
Very Rare Dragon Leather Bracers


STANZA ROTANTE (39)


PORTA DORATA (40)


USIAMO IL TALISMANO SCARABEO (41)

Anzitutto, percorriamo i due gradini sulla destra, saltiamo verso quello posto sull'altro lato della stanza **(35)** e raggiungiamo la zona segreta per alcune munizioni. Caliamoci sul fondo, corriamo tra le punte e risaliamo le piattaforme a sinistra **(36)** fino a trovare una stanzetta con un interruttore. Azioniamolo per spalancare una porta, situata appena sotto il luogo dal quale siamo entrati. Varchiamo la soglia, risaliamo la scalinata e azioniamo l'interruttore per ruotare la stanza precedente. Torniamo sui nostri passi, scendiamo dalla parete e caliamoci nell'apertura per raccogliere la Mano di Sirio **(37)**. Lasciamoci alle spalle questa zona e seguiamo la strada per tornare nella grande sala. Ora dobbiamo saltare sulle piattaforme fino a quella piccola, sul lato opposto della stanza – più o meno dove è rivolta Lara in questa immagine **(38)**. Spicchiamo un salto dal margine e afferriamo la scala. Se cadiamo ora, ci lasceremo le penne.
Tiriamo la catena al centro della sala successiva, evitiamo le mummie e saliamo la scalinata che viene rivelata. Siamo tornati nuovamente nell'enorme sala rotante, orientata come l'abbiamo trovata la prima volta. Saliamo sulle due piattaforme alla nostra destra e usiamo la Mano di Sirio **(39)** nell'apposito alloggiamento per far apparire una corda penzolante. Usiamola per raggiungere la stanza al centro in alto e prelevare il Talismano Scarabeo dal ripiano.
Continuiamo su questa strada per ritornare alla caverna. Varchiamo il portone **(40)** e usiamo il Serpente Dorato nella fessura destra e il Talismano Scarabeo nella fessura sinistra **(41)**. La stanza comincerà a riempirsi di sabbia. Evitiamo la mummia e un passaggio si aprirà. Basterà raggiungerlo e percorrerlo per finire il livello.


AREA SEGRETA A SINISTRA (42)


RACCOGLIAMO LE CHIAVI (43)

LIVELLO QUATTRO
LA VALLE DEI RE

Un inizio burrascoso, in quanto dobbiamo eliminare tutti i Predoni prima di procedere. Estraiamo il Fucile a Pompa e facciamo una strage. Non trascuriamo la zona segreta a sinistra del punto di partenza **(42)** perché contiene munizioni a volontà per il fucile. Ogni Predone che eliminiamo lascia un oggetto sul posto, quindi raccogliamoli tutti (sette in totale). Uno di loro lascerà cadere le chiavi della Land Rover **(43)**, raccogliamole e mettiamo in moto la jeep. Il viaggio sul mezzo è veramente lineare, ma c'è un punto in cui incontriamo un precipizio pericoloso con delle punte, rallentiamo per evitare di finirci dentro **(44)**.
A questo punto, seguiamo il sentiero per ritrovare nuovamente l'altra Land Rover **(45)**.

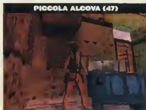
LIVELLO CINQUE
KV5

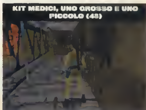
Scendiamo dalla jeep e, guardandoci attorno, troveremo munizioni e kit di pronto soccorso. Torniamo sulla jeep e precediamo verso l'area seguente. Guidiamo


ATTENZIONE AL PRECIPIZIO (44)


L'ALTRA JEEP (45)


AREA SEGRETA CON KIT DI PRONTO SOCCORSO (46)


PICCOLA ALCOVA (47)


KIT MEDICI, UNO GROSSO E UNO PICCOLO (48)

L'INTERRUTTORE PER LA PORTA (49)



GUIDIAMO FINO AL DESERTO (50)



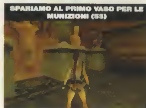
TROVIAMO LA CAVERNA DEL LIVELLO SEI (51)

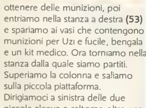


TRE PASSAGGI (52)



SPARIAMO AL PRIMO VASO PER LE MUNIZIONI (53)





dritti contro l'impalcatura e poi fermiamoci vicino all'entrata della caverna. Se diamo un'occhiata sulla destra **(46)** noteremo una zona nascosta con un grosso kit medico. Prendiamolo e continuiamo il nostro viaggio sulla jeep.
C'è una piccola alcova subito sulla sinistra della porta di metallo nero **(47)**, lì troveremo un kit medico grande. Ora andiamo verso l'impalcatura di destra, Saliamo, superiamo il contenitore (sparando alla guardia nel frattempo) e caliamoci nell'apertura. Giriamo l'angolo e recuperiamo un paio di kit di pronto soccorso alla fine del corridoio **(48)**. Torniamo indietro, risaliamo l'apertura, superiamo la cassa e, girato l'angolo troveremo un'alcova con un kit di pronto soccorso, raccogliamolo e aggrappiamoci alla fune per raggiungere l'impalcatura di fronte a noi. A destra c'è un interruttore **(49)** che apre la porta sotto di noi, premiamo Azione per attivarlo. Torniamo alla jeep, guidiamo su per la salita (evitando le palle di spine) e continuiamo su questa strada fino al deserto **(50)**. Andiamo dritti sulle due colline, superiamo la terza sulla sinistra e giriamo nuovamente a sinistra per proseguire. Sulla collina seguente troveremo una caverna **(51)**. Entriamoci per accedere al prossimo livello.

LIVELLO SEI
IL TEMPIO DI KARNAK

Entriamo nel tempio e raccogliamo il piccolo kit di pronto soccorso alla base della colonna. Ora andiamo a sinistra verso i tre passaggi **(52)**. Prendiamo quello centrale e continuiamo a scendere fino a un punto in cui dobbiamo strisciare. Infiltriamoci e non indugiamo a esplorare la vasta zona segreta. Spariamo al primo vaso per ottenere delle munizioni, poi entriamo nella stanza a destra **(53)** e spariamo ai vasi che contengono munizioni per Uzi e fucile, bengala e un kit medico. Ora torniamo nella stanza dalla quale siamo partiti. Superiamo la colonna e saliamo sulla piccola piattaforma. Dirigiamoci a sinistra delle due piccole alcove e saltiamo oltre per raccogliere alcuni bengala **(54)**. Ora caliamoci nella fessura e andiamo al pozzo sulla destra. Qui troveremo un piccolo kit di pronto soccorso e, dopo essere usciti dal pozzo, guardiamo sopra di noi per localizzare delle sbarre **(55)**, fatte apposta per attraversare il soffitto. Superiamo il baratro e premiamo l'interruttore per aprire una porta, situata dall'altra parte della stanza. Caliamoci giù, superiamo i bassi scalini e infiliamo la porta. Usiamo l'interruttore (è un buco nel muro) e la bacinella al centro di questa stanza si capovolgerà, assicurandoci l'ingresso alla stanza successiva **(56)**. Caliamoci e recuperiamo il kit di pronto soccorso grande che ci ritroviamo davanti. Guardiamo verso destra per localizzare una piccola apertura. Saltiamoci dentro e strisciamo in un budello di tunnel (raccogliamo i bengala) fino ad arrivare al punto indicato dall'immagine **(57)**.

TRUCCHI

Very Rare Dragon Leather Gauntlets
Very Rare Dragon Leather Mail
None Gloves
None Robe
None Cloak
None Shoes
None Dress
None Cap
None Cape
None Hat

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Un titolo impegnativo, adatto agli amanti delle simulazioni delle gare rally. In *Rally Championship* la vetture dovrà essere messa e punto con dedizione e cura, per poter affrontare al meglio le lunghissime prove che ci aspettano.

Mettiamo questi codici al posto del nome del giocatore numero 4:
world class – entriamo nel campionato A8
turbo challenge – abilita le vetture A8 e la modalità Time Trial
max power – abilita la Citroen WRC
throw me a bone – abilita la Citroen Saxo WRC
give me time – per avere un minuto di tempo in più ai box (premiamo T)
group b – vettura extra
lambaaghini – vettura extra
mooserati – vettura extra
arcade action – entra in modalità arcade
arcade unlimited – aumenta l'energia per la modalità arcade
spud car – vettura extra
precious things – vettura extra
mf hotback- vetture extra
tree hugger – vettura extra

RAYMAN 2

Un gioco di piattaforme colorato, simpatico e non sempre facile. Durante il gioco digitiamo il codice:

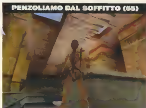
Globoxrules

Per avere tutti i bonus e i power-up

TROVIAMO ALTRI BENGALA (54)



PENZOLIAMO DAL SOFFITTO (55)



SALTIAMO SULLE PIATTAFORME (58)



LA BACINELLA SI ROVESCIA (56)

STRISCIAMO NEL LABIRINTO (57)

TRUCCHI

RECOIL

Alla guida di un super-carroarmato equipaggiato di armi e altri dispositivi de battaglia il mondo ci sembrerà diverso.
Recoil ci porta in scenari futuribili, alle prese con nemici e missioni mozzafiato. Grazie ai trucchi di GMC potremo avere un valido aiuto nelle missioni più difficili.

Durante il gioco premiamo [CTRL] + X per abilitare la finestra di dialogo dei trucchi. Poi inseriamo i seguenti codici, facendo attenzione alle lettere maiuscole e minuscole:

Cavalry – invincibilità
Hemmit – abilita tutte le armi
Medic – aumenta al massimo il potere degli scudi
killjoy – abilita l'Hover Tech
ammo – abilita tutte le armi cariche di munizioni
invincibilità – invincibilità

SPEARHEAD

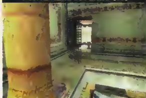
Guidare un tank non è come condurre una Panda...bisogna saperci fare. Con Spearhead potremo sicuramente passare qualche ora di puro divertimento, grazie anche agli editor di scenari e al gioco in rete tramite Internet.

Per avere l'invincibilità, durante il gioco premiamo S + P + E + A + R + H e poi premiamo il tasto BackSpace per attivarli. (il Backspace si trova sopra l'invio).

KLINGON HONOUR GUARD

Dall'universo di StarTrek la Microprose ha tratto un gioco con visuale in prima persona che vede protagonisti i violenti e aggressivi Klingon. Grazie al sistema grafico di *Unreal* usato dalla Microprose su licenza, e all'ambientazione "trekkiana" questo gioco ha avuto davvero un buon successo.

Per portare a termine le


PORTE NERE DI FERRO (59)


LA STANZA DELLA BACINELLA (60)


VASO CANOPO (61)

Non possiamo arrampicarci sulle sabbie a destra, ma possiamo ricorrere alle piccole piattaforme seminascoste proprio di fronte a noi. Arrampichiamoci dunque sulle piattaforme e continuiamo fino a raggiungere la stanza dalla quale siamo partiti. Precediamo a destra, superiamo le colonne e varchiamo la porta nera.
Tuffiamoci in acqua e recuperiamo i bengala sul fondo. Usciamo e saltiamo fino alle piattaforme che abbiamo visto poco prima **(58)**. In cima, saltiamo un paio di baratri e raccogliamo le munizioni per Uzi e fucile, poi ritorniamo alla piattaforma con i due interruttori. Premiamoli entrambi per aprire le porte nere in ferro sul lato più lontano di questa parte del livello **(59)**. Varchiamo la soglia delle porte appena spalancate e recuperiamo gli oggetti da quella sinistra e il primo vaso Canopo da quella destra. Torniamo nella stanza che veniva mostrata nella scena d'intermezzo **(60)** e caliamoci nel condotto. Facciamo il giro a destra e saltiamo sui piccoli gradini. Se guardiamo a destra, troveremo il posto per piazzare il vaso Canopo **(61)**. Sistemiamolo per aprire l'ennesima porta. Raggiungiamola (strisciando) e varchiamola per passare al livello seguente.


BENGALA E KIT DI PRONTO SOCCORSO (62)

LIVELLO SETTE
LA GRANDE SALA

Un livello cortissimo. Usciamo dal pozzo, andiamo verso sinistra e guardiamoci attorno. Ci sono alcuni bengala e un piccolo kit di pronto soccorso nelle alcove a sinistra e munizioni per il fucile fra i detriti davanti a noi **(62)**. Ora andiamo a destra, cercando di raggiungere una piccola piattaforma. Nella stanza successiva andiamo ancora a destra: c'è un blocco nell'angolo destro sul quale dobbiamo saltare **(63)**. Saliamo ancora, fino alla prossima area, uccidiamo gli scorpioni e recuperiamo munizioni per Uzi e fucile.
Torniamo nella sala sottostante e dirigiamoci verso il percorso che ha inizio nell'angolo opposto al blocco sul quale eravamo saltati **(64)**. Seguiamo il nuovo passaggio per assistere a una scena d'intermezzo: si rivede il signor Werner Von Croy. **(65)**.


SALTIAMO SUL BLOCCO (63)

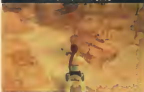
Saltiamo il varco (meglio salvare prima di provarci) e superiamo la soglia a destra.
Ci sono alcune munizioni per uzi e un piccolo kit. Esploriamo il resto della stanza, procedendo a destra per scendere verso il lago. Giriamo a destra.

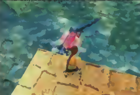
LIVELLO OTTO
IL LAGO SACRO

Raggiungiamo l'area del lago: ci sono due pipistrelli e un paio di alligatori di cui dobbiamo occuparci (pistola per i pipistrelli, fucile a pompa per gli alligatori); raccogliamo il piccolo kit di pronto soccorso che si trova su una piattaforma vicino al punto dal quale siamo entrati **(66)** e andiamo a sinistra.
Scendiamo dalla rampa e tuffiamoci in acqua. Seguiamo il percorso in apnea fino alla rampa successiva cercando di evitare i due alligatori. Usciamo dall'acqua tenendoci a


TROVIAMO LA STRADA (64)


VON CROY È SEMPRE PIÙ VICINO... (65)


PICCOLO KIT MEDICO SULLA PIATTAFORMA (66)


ELIMINIAMO GLI ALLIGATORI (67)


VARCHIAMO LA SOGLIA (68)

SALTO ALL'INDIETRO (69)



TIRIAMO LA CATENA PER APRIRE LA PORTA (70)



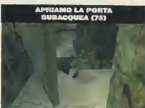
NUOTIAMO ATTRAVERSO LA SOGLIA (71)



TIRIAMO L'INTERRUTTORE (72)



APRIAMO LA PORTA SUBACQUEA (73)



distanza dalle bestie, poi giriamoci e facciamo fuoco a volontà, facendo qualche balzo indietro se si avvicinano troppo **(67)**.

Proseguiamo lungo il percorso che circonda il lago e varchiamo la soglia sulla sinistra **(68)**. Caliamoci nel buco, posto alla fine della stanza, e continuiamo a scendere fino alla grande camera con i due pali al centro.

Scivoliamo dalla rampa al centro dello schermo per cadere direttamente su una piccola piattaforma.

Risaliamo il primo palo e, quando siamo prossimi alla cima, giriamoci in modo tale da guardare nella direzione opposta all'altra pertica, quindi facciamo un salto all'indietro **(69)** e (con un pizzico di fortuna) atterreremo sulla piattaforma sottostante.

Risaliamo il palo e raggiungeremo l'area seguente, nella quale dovremo strisciare. Procediamo fino a incrociare una sala con una catena. Tiriamo la catena per far spalancare il cancello subacqueo **(70)**. Torniamo nella stanza con i due pali, scendiamo sulla piccola piattaforma con il primo palo, caliamoci a destra e scivoliamo in acqua.

Raccogliamo il piccolo kit di pronto soccorso e i bengala nella stanza sommersa e nuotiamo per i corridoi fino alla superficie. Stiamo attenti alla terza ondata di alligatori e, dopo averli uccisi, attraversiamo il cancello che abbiamo spalancato prima **(71)**.

Usciamo dall'acqua per raccogliere munizioni e oggetti vari disseminati sul bordo. Possiamo ora nuotare sotto la piattaforma che ci troviamo davanti appena entriamo nella stanza e attivare qui l'interruttore **(72)**.

Caliamoci nel passaggio a sinistra e apriamo la porta davanti a noi semplicemente premendo il tasto Azione **(73)**. Torniamo su per una boccata d'aria, se lo riteniamo opportuno; varchiamo quindi la soglia e continuiamo fino a incrociare un buco nella parete **(74)**. Proseguiamo a destra per riprendere fiato e raccogliere un grosso kit di pronto soccorso. Torniamo al bivio. Risaliamo il passaggio roccioso, proseguiamo a destra e raggiungiamo un'altra sala sommersa di grandi dimensioni, chiusa da un'ampia specchiera **(75)**. Il soffitto nasconde un passaggio segreto invisibile (facendo molta attenzione, lo si può notare riflesso sulla parete a specchio...): l'esatta posizione è leggermente in alto a sinistra rispetto al centro della stanza **(76)**. Ci abbiamo messo ore per trovarlo questo benedetto passaggio nascosto!

Risaliamo il passaggio fino alla fine. Raccogliamo il secondo vaso Canopo **(77)** e torniamo nella zona dove abbiamo attivato l'ultimo interruttore **(78)**. Caliamoci nell'altro passaggio e percorriamolo fino in fondo per completare anche questo livello.



IL PROSSIMO MESE

Il prossimo mese troveremo la seconda parte della guida a *Tomb Raider IV*!

TRUCCHI

nostre m[illegible] con maggiore facilità, richiamiamo la consolle e al prompt dei comandi inseriamo i seguenti codici:

GOD - attiva l'invincibilità
ALLAMMO - avremo a disposizione 999 munizioni per ogni arma
FLY - potremo volare nell'ambiente, come avessimo le ali
GHOST - possiamo passare attraverso i muri, come fantasmi
WALK - disabilita le modalità attivate con i trucchi FLY e GHOST
KILLPAWNS - uccide tutti i personaggi (che non siano giocatori) del livello

SIN

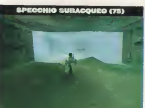
Nonostante qualche lacuna in fatto di originalità *Sin* è un ottimo sparatutto tridimensionale.

Premiamo la tilde (~) e inseriamo i seguenti:
health999 - porta il valore di vita a 999
wuss - abilita tutte le armi
superfuzz - attiva invincibilità
nocollision - abilita il "no clip mode" per passare attraverso i muri
spawn magnum - attiva il magnum
spawn shotgun - attiva lo shotgun
spawn assultrifle - abilita il fucile d'assalto
spawn rocketlauncher - abilita il lanciarazzi
spawn snipperrifle - abilita lo sniper rifle
spawn reactiveshields - aumenta gli scudi
spawn rockets - aumenta i razzi
spawn coin - per le monete
spawn health - fornisce un pacco medicinali
spawn cookies - un bel pacco di biscotti
spawn lensflare - abilita gli effetti di luce

PRECEDIAMO (74)



SPECCHIO SUBACQUEO (75)



PASSAGGIO MIMETIZZATO (76)



VASO CANOPO 2 (77)



TORNIAMO ALL'ULTIMO INTERRUTTORE (78)



GUIDA COMPLETA!

FARAON

Giocando a *Faraon*, le nostre capacità gestionali verranno messe a dura prova, ma grazie ai preziosi consigli di GMC conquisteremo le terre del Nilo!

CONSIGLI PRATICI E VINCENTI

• L'obiettivo ultimo di ogni missione è raggiungere i livelli richiesti di cultura, prosperità, monumenti e regno (vengono monitorati dal supervisore dei livelli); per raggiungerli progettiamo correttamente la città fin dall'inizio, gestendo nel modo migliore la costruzione e la distribuzione degli edifici.

Cultura: è uno dei parametri più facili da soddisfare. Viene influenzato principalmente dalla quantità delle scuole degli scribi, delle biblioteche e dalla loro efficienza.

Prosperità: è un parametro molto delicato e complesso da gestire. La disoccupazione, il bilancio in passivo e lo sviluppo delle case possono abbassare notevolmente questo valore.

Monumenti: non è un compito problematico, ma richiede spesso molto tempo per essere portato a termine. Questo valore dipende dallo stato di avanzamento dei lavori dei nostri monumenti, dobbiamo completarli tutti altrimenti non potremo soddisfare il parametro.

Regno: mediamente facile da soddisfare. Inviamo sempre tutte le merci richieste dal faraone, e possibilmente inviamogli un regalo almeno ogni due anni. Se possibile accontentiamo anche le città vicine.

Popolazione: è il numero minimo di abitanti che la nostra città deve avere. Una bella città con lavoro e servizi ne attirerà senza problemi, ma se cominciamo a vedere qualche abitante che se ne va, non sottovalutiamo il problema.

• Le costruzioni di "servizio" (templi, salute, divertimenti, architetti, vigili del fuoco) coprono un'area di dimensioni variabili. Dobbiamo stare attenti a costruire questi edifici alla distanza giusta: non troppo vicini perché sarebbe inutile, non troppo lontani perché creerebbero zone non coperte. A questo scopo consultiamo le Tabelle.

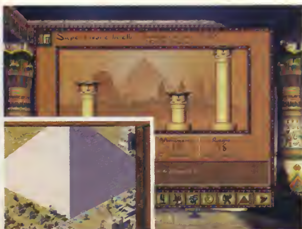
• Costruiamo i quartieri con blocchi da 3X3 o 3X2 case, contornate da strade. Ogni casa DEVE avere accesso ad acqua fresca e cibo, altrimenti non si evolverà mai. È importante avere una buona scorta di vettovaglie: aumentano l'immigrazione e migliorano sensibilmente la qualità delle case e il livello sociale dei cittadini.

• Utilizziamo con furbizia la gestione dei salvataggi e il controllo della velocità di gioco (soprattutto nelle situazioni più critiche per la sicurezza). I salvataggi sono importanti: a volte si fanno scelte errate che non si riescono più a recuperare, gettando la città in una spirale negativa che porta al fallimento.

• Facciamo attenzione alla disoccupazione: senza lavoro i cittadini si arrabbiano e se ne vanno.
Anche la penuria di lavoratori è da evitare: i servizi che dovrebbero funzionare non funzionano e il popolo diventa scontento rendendo difficile la gestione della città.

• Il Faraone (insieme alle città vicine) è molto capriccioso e ci richiederà l'invio di tutto ciò che, guarda caso, non abbiamo a disposizione. Accontentiamolo sempre.
Ne avremo in cambio aumenti del parametro "Regno" e merci in quantità. In qualche missione questi regali ci permettono di costruire più velocemente i monumenti e diventano quindi quasi indispensabili.

• Prima di essere attaccati da un esercito nemico verremo sempre preavvisati, almeno con qualche mese d'anticipo, in alcuni casi anche con due anni di anticipo. Facciamoci trovare sempre pronti con almeno una compagnia di uomini ben armati e addestrati



PRINCIPALI EDIFICI E STRUTTURE

Strada

Costruiamo le strade in modo che il percorso si chiuda sempre.
Dobbiamo poter raggiungere con una strada TUTTI gli edifici, anche quelli più lontani, altrimenti questi risulteranno inutilizzabili. Le strade all'inizio saranno piuttosto povere, diventeranno

TRUCCHI

MECHWARRIOR 3
Sono passati quasi sei mesi da quando è uscito questo titolo, che rimane però tuttora molto valido grazie al realismo, all'eccellente grafica e al sistema di puntamento innovativo. Alla guida di questi 18 mostri d'acciaio lo spettacolo è assicurato!

Ecco un primo trucco da utilizzare nel livello del deserto: appena iniziato il livello consultiamo la mappa. Rispetto alla posizione di partenza andiamo 1 blocco a sinistra e 1 in alto. Raggiungeremo così una zona con un ponte e una cascata. Andiamo in mezzo al ponte e fermiamoci, girandoci verso la cascata. Camminiamo lentamente verso la cima della cascata, come se potessimo camminare sull'acqua. Inevitabilmente cadremo a terra, e saremo in grado di camminare all'interno della cascata. A questo punto potremo spostarci lungo tutto il campo di battaglia, potendo colpire i nostri nemici rimanendo invisibili.

Quest'altro trucco serve invece per disabilitare la distruzione per surriscaldamento. Scegliamo un robot che sta per esplodere, e usiamo l'*alpha strike*, poi subito dopo refrigeriamo il mech premendo "F". Dovremmo ricevere un messaggio di conferma, da questo momento non avremo più problemi di calore!

NHL 2000
È l'ultimo capitolo della serie sportiva EA dedicata all'hockey. Un titolo entusiasmante, eccellente nella grafica, veloce: *NHL 2000* è un punto fisso per gli amanti di questo sport.
I seguenti codici devono essere inseriti durante il gioco:

awaygoal – assegna un gol agli ospiti
homegoal – assegna un gol ai padroni di casa
zambo – sposta Zamboni sul ghiaccio durante il gioco
spots – mostra i messaggi pre-gara
penalty – assegna un penalty alla squadra senza disco
injury – infortuna un giocatore
victory – i fuochi d'artificio!
flash – la folla scatta foto a ripetizione
check – assegna un fallo al giocatore avversario
grab – assegna un fallo al giocatore avversario
mantis – allunga le braccia, le gambe e il collo dei giocatori
nhlkids – rimpicciolisce i giocatori
quickftr – aumenta la velocità dei giocatori
big fight – rissa incredibile
bloody – botte&sangue
headbone – ingrandisce le teste dei giocatori
buffed – ingrandisce i giocatori
gulliver – enfatizza i gol
maxrink – aumenta il campo di gioco
Night – luci spot sui giocatori



pavimentate nelle zone più ricche e prospere, e potremo farle diventare eccellenti ricoprendole con le Piazze, innalzando la desiderabilità della zona.

Abitazione
È tra le unità più importanti. Un metodo fruttuoso consiste nel costruire isolati da 3X3 o 3X2 unità. Case isolate non cresceranno mai oltre un certo livello. Attenzione: gli edifici influenzano la desiderabilità della zona, che a sua volta influenza lo sviluppo delle case.
Iniziamo costruendo tante case per far accorre i primi immigranti. In seguito ne costruiremo solo quando il supervisore capo ci dirà che c'è mancanza di abitazioni. Inutile strafare: le case richiedono servizi e impiego, che implica salari e, spesso, disoccupazione.

STRUTTURE SANITARIE

Pozzi e Serbatoi
Procurano acqua fresca alle abitazioni. Non possono essere costruiti sulla terra arida e devono essere in vicinanza di un corso d'acqua.

Dentista, Farmacia, Medico, Camera Mortuaria
Questi edifici si occupano della salute dei cittadini. Usiamo le tabelle per verificare le zone di copertura. Le Camere Mortuarie necessitano di tele per funzionare correttamente, assicuriamoci che non manchino mai.

STRUTTURE ALIMENTARI

Campo di Lavoro, Banchina da Pesca, Casotto da Caccia, Fattorie
Sfamiamo i cittadini utilizzando i campi coltivabili, le fertili sponde del Nilo, i pesci procurati dalle Banchine da Pesca e la cacciagione procacciata dai Casotti da Caccia.
Sfruttiamo sempre tutte le risorse, per variare la "dieta" dei cittadini, accontentare le frequenti richieste del Faraone e per commerciare con le altre città.
Le fattorie devono sempre essere servite da una strada e avere lavoratori, che vengono forniti dai Campi di Lavoro, che a loro volta devono essere accessibili ai cittadini.
I Campi di Lavoro sono, tra l'altro, un ottimo strumento per combattere la disoccupazione.
Pompa Idraulica, Canale di Irrigazione Posizioniamo la pompa su un corso d'acqua e usiamo i canali per raggiungere le fattorie. I canali possono essere ricoperti parzialmente da strade. Per verificare l'irrigazione clicchiamo con il tasto destro su ciascuna fattoria. Quelle sul Nilo non necessitano irrigazione.

STRUTTURE INDUSTRIALI

Materie Prime – Oro, gemme, legno, argilla, pietra, calcare
Le materie prime sono necessarie per lo sviluppo della città, perché costituiscono merce di scambio, risorsa per la produzione industriale e materia per i monumenti. Sfruttiamo SEMPRE al massimo le materie prime che possiamo produrre autonomamente.

Fabbriche di papiro, mattoni, tessitoria, distilleria, vasaio, gioielliere
Trasformano la materia prima in prodotto finito, da utilizzare per la città (birra, papiri, tele, vettovaglie) o da esportare (permettendoci tra l'altro di portare il bilancio in attivo).

La coltivazione prospera e le fattorie lavorano a pieno regime, il tutto grazie al limo depositato dal Nilo.

TRUCCHI

Squeaky – modifica la voce del commentatore
Barrywhite – modifica la voce del commentatore
warp9 – velocizza il gioco
slomo – rallenta il gioco
zerog – il disco non fa attrito con il ghiaccio

Z – teniamo premuto questo tasto dopo aver segnato o dopo aver vinto un duello. Il giocatore del nostro team che ha segnato inizierà a urlare.

Creiamo un nuovo giocatore e chiamiamolo *Y2K* di nome e *Bug* come cognome. Inseriamo questo giocatore nella nostra squadra. Andiamo poi al playoff e rinominiamo il torneo NHL2K. Da questo momento spariranno le luci dal gioco e i giocatori brilleranno come lampadine!

OUTCAST
Outcast è un gioco decisamente ben riuscito; con una trama studiata nei minimi particolari, personaggi ben caratterizzati e alcuni particolari innovativi (per esempio, il concetto di reputazione). Con questi trucchi che GMC ci propone, il gioco diventa ancora più longevo e divertente.

Con il BloccoNote di Windows apriamo il file outcast.ini dalla cartella "*/oc*" all'interno della cartella principale di Outcast e facciamo i seguenti cambiamenti. Prima è consigliabile fare una copia di backup del file.

Per avere energia e soldi in quantità:

da [Bonus] *a* [Bonuses]
da MoneyChest=5.0000000 *e* MoneyChest=5000000.0
da Money=1.0000000 *e* Money=1000000.0
da Life=5.0000000 *e* Life=5000000.0

Inoltre modifichiamo:

[SimpleGun] *(è l'arma con la quale iniziamo)*
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=90.000000
Speed_of_bullet_max=110.00



TRUCCHI

```
0000
Reloadtime_of_bullet=20000
RecoilElasticity=4.000000
Recoil=15.000000
MaximumRecoil=15.000000
Load_critical_level=3
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Damage=310.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=22
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
AmmoBox=30.000000
```

Possiamo modificare il file anche nella ultime sezioni, per comprare diversi oggetti a prezzi bassi:

```
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=1.000000
....
m_10_laser=0.100000
```

Più sotto possiamo modificare la quantità di risorse necessarie per creare munizioni:

```
[Recreators]
rec_simple=1*GREEN_HERIDIUM+1*METAL
...
rec_cooker=4*RED_HERIDIUM+4*GREEN_HERIDIUM
```

Tutti gli oggetti costano 10

```
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000
```

Per ottenere l'invincibilità

La costruzione di una piramide dissanguerà le nostre risorse, ma porterà lavoro e prestigio.

Gilde di Muratori, Carpentieri e Scalpellini
Questi uomini, che progettano i monumenti, scolpiscono con perizia le pietre e costruiscono i cantieri, per realizzare monumenti che dureranno nei millenni. Posizioniamo le gilde vicine ai monumenti, affianchiamole ai campi di lavoro e facciamo in modo che abbiano accesso alla popolazione.

STRUTTURE DI DEPOSITO E DISTRIBUZIONE

Bazar, Granaio
I carri carichi di grano e frutta arrivano al granaio per essere poi indirizzati ai bazar e arrivare così ai cittadini. È indispensabile avere almeno un paio di granai in tutta la città, meglio se in prossimità delle fattorie. Cliccando con il tasto destro su un granaio possiamo verificarne il livello di riempimento e accedere ad alcuni comandi cliccando su "Ordini Speciali". Mettiamo poi uno o due bazar in ogni quartiere. Grazie alla loro distribuzione capillare, tutte le case riceveranno il cibo necessario.

Deposito Merci e Scalo
Nel magazzino vengono raccolti i beni prodotti dalla città. Meglio averne un buon numero per evitare che si blocchi la struttura produttiva, attenzione quindi a carri fermi e/o magazzini pieni. Costruiamo magazzini vicino allo scalo, vicino alla zona industriale, vicino alle cave/miniere e alle fattorie. I comandi speciali ci permettono di accettare alcune merci e rifiutarne altre, di svuotare completamente il magazzino o di concentrare merci in un magazzino. Per esempio: costruendo un paio di magazzini vicino alle piramidi e ordinando di concentrare lì le pietre, faciliteremo i lavori.

STRUTTURE D'INTRATTENIMENTO

Baraccone, Piazzale, Conservatorio, Scuola di Danza, Palco, Taverna di Senet
Tutti questi edifici contribuiscono a divertire e rilassare i nostri cittadini. Alcuni devono essere posti agli angoli delle strade, altri sono normali edifici. Per decidere quali costruire consultiamo le Tabelle (sezione intrattenimento) e il supervisore dell'Intrattenimento

STRUTTURE RELIGIOSE

Santuari e Templi
Mantengono favorevoli gli dei, fanno crescere le case, aumentano la cultura. Coprono una zona di medie dimensioni ed è indispensabile che un quartiere residenziale ne abbia almeno uno. Distribuiamo il numero dei templi tra tutti gli dei per evitare gelosie tra loro. Ricordiamo inoltre che ogni dio influenza un'attività della città.

Monumenti e Complessi di Templi
Qui troviamo l'elenco dei monumenti che dobbiamo realizzare e che, in molti casi, costituiscono la parte più difficile dell'intera missione. La costruzione di questi edifici è responsabile del valore del parametro Monumenti

STRUTTURE EDUCATIVE

Scuola degli Scribi, Biblioteca
Non dovrebbero mancare in nessun quartiere, pena la scontentezza dei cittadini. Coprono una zona piuttosto ampia, che può essere verificata consultando il supervisore dell'Educazione e le Tabelle. La Biblioteca richiede un alto numero di papiri per essere costruita.

STRUTTURE AMMINISTRATIVE E DI GOVERNO

Esattoria, Palazzo di Giustizia
Gli esattori riscuotono le tasse. Coprono un'area media, e devono essere distribuiti sul territorio. Verifichiamo la rete di raccolta consultando il Supervisore Finanziario, osservando la percentuale di cittadini che paga le tasse e quante tasse sono "mancate". Nel Palazzo di Giustizia vive il Magistrato che assicura la giustizia.

Palazzo Cittadino e Magione Familiare
Sono il cuore amministrativo della città, sede dei consiglieri. Meglio costruirli nella zona più bella e ricca dell'abitato e nelle prime fasi della missione.

Stazione dei Vigili del Fuoco, Centro di Ingegneria, Stazione di Polizia
Indispensabili; questi edifici prevengono incendi, crolli e furti. La zona di copertura di un centro è piuttosto piccola, evitiamo di metterne due attaccati. Usiamo la voce Rischi - Fuoco, Danni e Crimine delle Tabelle per trovare le zone meno coperte.

Ornamento: Statua Piccola, Statua Media, Statua Grande, Giardini, Piazza
Aumentano la bellezza della nostra città, migliorano la desiderabilità del terreno. Le piazze vengono utilizzate solo per ricoprire strade ESISTENTI in precedenza; possiamo pavimentare anche un singolo segmento di strada. È incredibile come questa operazione aumenti il valore del terreno e l'appetibilità delle zone.





Non sottovalutiamo l'aspetto militare: teniamo una guarnigione sempre pronta a difenderci.

STRUTTURE MILITARI

Strutture di Difesa (Mura, Torre, Corpo di Guardia)
Per la costruzione delle mura sfruttiamo rocce, altipiani, fiumi, laghi e altre zone naturali presenti sulla mappa. Le mura possono essere anche di più ordini, diventare spesse e essere difese dalle torri, che devono essere servite da strade e qualche cittadino per funzionare.
Infine, il corpo di guardia permette il passaggio di strade e uomini attraverso le mura di cinta.

Forte Fanteria, Arcieri
I fanti sono le unità di base dell'esercito indispensabili per i combattimenti corpo a corpo. Costruiamo 2 compagnie di queste unità. Gli arcieri sono meno armati ma utilizzati sul fianco del nemico, in aiuto ai fanti, possono brevemente cambiare la sorte della battaglia in nostro favore. Ne basta 1 compagnia. I forti hanno un pessimo effetto sull'evoluzione delle case, e vanno costruiti in periferia.

Reclutatore, Accademia Militare
Il Reclutatore è l'unità di base dell'apparato militare. Qui vengono reclutati, armati e istruiti i militari che poi passeranno ai forti o alle torri. Le armi sono fornite dall'Armena (che utilizza il rame).
L'edificio disturba il vicinato: meglio costruirlo in periferia, vicino (ma non adiacente) alle mura. L'accademia militare aumenta (fino al doppio) l'efficienza delle nostre legioni. Utilizziamola appena possibile.

I SUPERVISORI

Lavoro
Verifica la distribuzione del lavoro nelle varie attività della città. Possiamo assegnare delle priorità, nel caso avessimo meno lavoratori di quelli richiesti. Facciamo in modo che un'attività non rimanga con pochi lavoratori a lungo.
Possiamo variare anche lo stipendio: in situazioni normali paghiamo 1 deben in più di quello che si paga nel regno.

Esercito
Mostra lo stato completo delle nostre legioni, indicandone il nome, la dimensione, il morale e il luogo di attività. Possiamo inoltre sapere quale è il totale delle nostre armate e sapere se sono stati effettuati avvistamenti di nemici nei dintorni.

Politica
Qui possiamo controllare il parametro "Regno", che misura il favore del Faraone.
Veniamo anche informati delle eventuali richieste ancora da soddisfare e della situazione delle merci. Ogni tanto è bene anche mandare un dono usando il comando "Invia un dono".
"Dona alla città" permette di devolvere i nostri risparmi alla cittadinanza, operazione utile verso la fine dell'anno per cercare di rialzare il bilancio. Possiamo anche modificare il nostro stesso stipendio, ma per evitare problemi è meglio lasciare SEMPE il valore proposto all'inizio, che corrisponde al nostro livello di carriera.

Commercio
Controlla la produzione e la gestione di tutti i prodotti, per ognuno dei quali ci viene data la quantità disponibile nei magazzini e lo stato.
Ogni prodotto puo essere utilizzato, accumulato, importato o esportato. Utilizzare: destinato direttamente alla popolazione. Accumulare: nessuno può toccare quel prodotto, che viene immagazzinato. Importare: vale per quei prodotti che hanno un canale commerciale aperto con le altre città. Importiamo sempre almeno un prodotto per città straniera, in modo da invogliare i loro commercianti a venire da noi. Possiamo indicare la quantità massima da raggiungere con

TRUCCHI

Da HeroDamageScale=1.000000000 *a* HeroDamageScale=0.000000000

LEGO ROCK RAIDERS
Mitici LEGO! I famosi mattoncini sono stati, e rimangono tuttora, una passione incredibile per bambini di tutto il mondo (e anche per qualcuno più grandicello). *LEGO ROCK RAIDERS* è un gioco gradevole e altamente personalizzabile.

Ecco qualche trucco per "insaporire" le nostre sfide:
Space Shuttle:
Posizioniamo 2 radar vicini l'un l'altro a aspettiamo un po'... si trasformeranno in uno Space shuttle.

Treno Fantasma:
Impostiamo il computer sul 31 di Ottobre a aspettiamo fino a quella data. Ecco il treno fantasma!

Loch Ness:
Mettiamo fiori tutto intorno al lago per vadere il mostro di Loch Ness, Nessie.

Robot Giganti:
Mettiamo un radar vicino all'edificio con la scritta "IG". L'edificio si trasformerà in un Robot gigante.

L'isola:
Per raggiungere l'isola mettiamo 4 strade in cerchio

Taxi:
Per poter usare i taxi mettiamo una casa di mattoni rossi in basso, con vetri blu. Dopo qualche minuto apparirà la vettura.

Macchina rossa:
Mettiamo una stazione di rifornimento vicino alla strada. Dopo qualche minuto apparirà una macchina rossa.

Pizza a domicilio:
Per avere una *Pizza Car*, mettiamo un boiler vicino alla strada. Dopo qualche minuto apparirà una macchina per la consegna della pizza.





TRUCCHI

Ville:
Apriamo la cassetta degli attrezzi e clicchiamo sulle case rosse; mettiamone due insieme. Chiudiamo, e le due casette diventano una villa.

Fontane Magiche:
Mettiamo quattro piccole fontane in un blocco 2X2. Si trasformeranno in una fontana gigante, creando un magico arcobaleno.

FARAON
Se ci piace questa fantastica simulazione e adoriamo costruire piramidi, non possiamo lasciarci sfuggire *Faraon*!

Durante il gioco, tenendo premuto CTRL+ALT+SHIFT+C faremo apparire un riquadro. All'interno possiamo inserire i seguenti codici:

Help homeless - tutti i senzatetto della nostra città aiuteranno gli altri cittadini. Potremo così anche frenare il calo demografico della nostra città.
Pharaohs Tomb – per vincere automaticamente il livello corrente e accedere allo scenario seguente.
Fury of Seth – faremo arrabbiare Seth che distruggerà tutte le navi militari.
Living Large – aumenta il livello delle case fino e farle diventare "eppartamenti comodi".

Infine, apriamo il file Pharaoh_Model_Normal.txt e modifichiamo da "1" a "-1000" il costo di costruzione della strada. Così facendo ogni volta che costruiamo una strada invece di perdere un deben ne guadagneremo 1000!

l'importazione, oppure comandare di importare solo quando necessario.
Esportare: possiamo decidere quante unità di prodotto tenere per noi ed esportare le eccedenze.
È importantissimo gestire con intelligenza questo meccanismo, possiamo anche importare alcuni beni e non utilizzarli per poi esportarli in un secondo momento.
Verifichiamo che TUTTI i prodotti esportabili siano effettivamente realizzati e pronti per essere venduti. In alcuni casi le industrie cittadine possono essere fermate, sfruttiamo questa possibilità.

Popolazione
Tiene sotto controllo i diversi aspetti della popolazione: la composizione dei cittadini in base ai loro guadagni, la crescita demografica e l'età media.
Verifichiamo spesso (nella finestra in basso) la quantità di granai a disposizione, il numero di nuovi cittadini che possiamo accogliere, i cittadini arrivati l'ultimo mese e la quantità di cibo a disposizione per i mesi futuri.

Sanità, istruzione, intrattenimento, templi
Questo supervisore analizza tutti questi aspetti della vita della città.
Per ogni voce abbiamo il numero totale di edifici, la gente servita e un commento. Quest'ultimo è il primo indicatore da usare: facciamo in modo che la copertura sia sempre medio/buona
Possiamo analizzare anche il delicato rapporto con gli dei.

Finanze
Tiene sotto controllo il bilancio e lo confronta con l'anno passato.
Le maggiori voci di entrata sono le esportazioni (fondamentali!) e le tasse, la percentuale di tasse richieste è da tenere sempre intorno al 7-8-9%. La percentuale di cittadini che pagano le tasse deve sempre essere almeno 85%, utilizziamo gli esattori. Le voci di spesa principali sono: stipendi, importazioni e costruzioni. Se il bilancio è in passivo ne risentirà pesantemente il fattore "Prosperità".
Possiamo tentare di far tornare il bilancio in attivo donando i nostri risparmi alla città.

Supervisore Capo
Riassume le esigenze dei cittadini in tutte le attività della città
Consultiamo questo supervisore in continuazione e verifichiamo attentamente ogni singola voce.

Monumenti
Fornisce indicazioni sullo stato di avanzamento dei lavori dei monumenti in costruzione e permette la gestione degli arredi funerari.

CONSIGLI SU ALCUNE MISSIONI

MISSIONE 5 – MEN-NEFER
Obiettivi: Popolazione 1500, Prosperità: 20, Regno: 40, Cultura: 15, Monumenti: 9.
Missione complessa, con quasi tutti gli strumenti e tutti i consiglieri a disposizione.
Costruiamo il cuore della città nell'angolo in alto a destra; posizioniamo granai e depositi di merci sulla sinistra e la Mastaba (10800 mattoni) in basso a sinistra. Lungo il fiume mettiamo ceci, orzo e cave d'argilla.
5 Templi e 3 Scuole di Scribi permettono di raggiungere gli obiettivi abbastanza facilmente.
Alla fine, scegliamo Timna come missione 6, senza dubbio molto facile.

MISSIONE 7 – ABJEDU
Obiettivi: Popolazione: 2500, Prosperità. 25, Regno: 60, Cultura: 25, Monumenti: 17.

- Missione piuttosto lunga
Costruiamo la città tutta sul lato destro del corso d'acqua.
- Costruiamo sulle rive 7-8 banchine per i pesci, 3 scali e 2 cantieri.
- Costruiamo le case in tutta la fascia di terra in prossimità dell'acqua e le strutture industriali nella zona più arida.
- Mettiamo le tre Mastaba nell'angolo in alto a destra della mappa, con due forti. I monumenti richiedono ben 10800+10800+24000 mattoni. Per costruirli usiamo le fabbriche di mattoni, alle quali non devono mai mancare argilla e paglia.
- Mettiamo due o tre depositi di merci anche in riva al fiume.

MISSION E9 – SAQQARA
Obiettivi: Popolazione: 3500, Prosperità 15, Regno: 50, Cultura: 0, Monumenti: 19.

- Missione complessa. Costruiamo la città lungo 3/4 del lato sinistro del corso d'acqua.
- Costruiamo case in alto e in basso. Nella parte centrale costruiamo 7-8 fattorie.
- Sulla sinistra, a ridosso delle rocce, mettiamo 4-5 cave di pietra e 7-8 miniere d'oro.
- Sempre a sinistra, sotto alle rocce, mettiamo la piramide a gradini, e ancora più a sinistra il Tempio a Ptah
- Tra la piramide e il fiume, nella zona arida, poniamo qualche casa e le strutture industriali.
- Costruiamo due scali, uno in alto e uno in basso.
- Al termine (non sarà una cosa breve) scegliamo la missione Serabit-Khadim, piuttosto breve e facile da affrontare.


Le missioni che richiedono la costruzione di una Sfinge sono tra le più impegnative, ma anche quelle più belle.

